4/2002 10. Jahrgang / Ausgabe 102

Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

148 SEITEN REKORD! 66 TESTS

Starfox

Explosives SciFi-Epos für den Gamecube

Blood Omen 2

PS2 im Blutrausch: Als Vampir-Fürst auf Menschenjagd



48 EXTRASEITEN ZUM EUROPA-START

Xbox-Special

Heft im Heft: Alle Details zu Hardware, Spielen und Zukunft

Gamecube · PS2 · GBA





DICKES DING

Herausforderungen gibt es im Leben eines MAN!AC-Redakteurs reichlich: GBA ohne Kunstlicht zocken, Obermotz-Duelle in "Headhunter" zwecks Komplettlösung gewinnen, Tests von Produkten berüchtigter Trash-Firmen erfolgreich entgehen, verärgerten Pressesprechern niedrige Wertungen erklären, wichtige Muster unter Papierbergen wiederfinden und so weiter und so fort.

Eine der härtesten Prüfungen ist aber immer wieder die Einführung einer neuen PAL-Konsole: Um rechtzeitig mit einer 'Startausgabe' am Kiosk zu liegen, will – Wochen bevor das Gerät im Handel erhältlich ist – das Heft geschrieben sein, deutsche Test-Hard- und -Software muss oft schon einen Monat vor der Einführung vorliegen. Wie Ihr an dieser Ausgabe sehen könnt, haben wir das bei der Xbox nicht nur unter erhöhter Nervenbelastung geschafft, sondern gleich noch ein paar schlaflose Nächte zusätzlich investiert: Wegen der Masse an Tests und Infos wurde der Umfang dieser MAN!AC um 48 Xbox-haltige Seiten erweitert, zusammengefasst als feines Sonderheft in der Mitte der Ausgabe. Euer Multiformat-Vorteil: Ihr erhaltet auch ohne Kauf eines Xbox-Sonderheftes einen umfassenden Eindruck des Microsoft-Systems, ohne Einbußen bei Previews, Features oder Tests aus der übrigen Videospiel-Landschaft hinnehmen zu müssen.



Hunter: The Reckoning (Virgin, 2002)

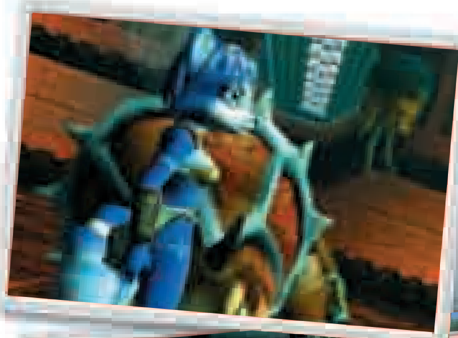
Allerdings liefen diesen Monat ein paar Dinge dann doch nicht so reibungslos, wie es den Anschein hat. So wollten wir Euch einen großen Test über einen der letzten, sehnsüchtig erwarteten Dreamcast-Titel bieten. Eine Version von "Phantasy Star Online Ver.2" traf zwar noch rechtzeitig bei uns ein, leider aber ohne das nötige Passwort zur Online-Anmeldung. Als dann – nach einer verschollenen Postsendung – endlich das vollständige Produkt vorlag, war's leider zu spät. Einen Tag hätten wir noch Zeit gehabt, das Spiel zu testen: Zu wenig, um sich einen fundierten Eindruck von "PSO Ver.2" zu machen. So müssen wir Euch leider auf die kommende MAN!AC vertrösten.

Bis dahin aber: Habt extra großen Lesespaß mit einer rekordverdächtig dicken Ausgabe Eures Lieblingsmagazins!



Wer solche Leser hat, weiß wofür er arbeitet: Neben einem riesigen Schwung weiterer Postkarten zu unserem Jubiläumsgewinnspiel trudelten diesen Monat auch ein paar herrliche Geburtstagsgeschenke einiger MAN!AC-Fans ein. So schickte uns Michael Klimt eine wunderbare Plexiglas-Sägearbeit (siehe unten im Bild), das sich hervorragend als Firmenschild für unsere Büroräume nutzen lässt. Richtig schief lachen mussten wir uns über das von Mirko Marszalek gestaltete PS2-Spiel "MAN!AC The Legacy of Gaksch". Die (bis auf die blaue AOL-Farbe) täuschend echt gestaltete DVD-Verpackung hat uns dank der brillanten Inhaltsangabe auf der Rückseite richtig heiß auf das Spiel gemacht: Leg´ nach, Mirko, jetzt wollen wir das Ding auch zocken!





Foxy Lady: Neue Infos zu Rares Gamecube-Knüller "Starfox Adventures" ab Seite **16**



Der Klopperkönig kehrt zurück: Es setzt Dresche bei "Virtua Fighter 4" ab Seite **18**

MAN!AC PRESENTS



Größer geht's nicht: Das superdicke 48-Seiten-Special beantwortet alle Fragen zu Technik, Starttiteln und Software-Zukunft der Xbox. Los geht's auf Seite **51**



Das saugt: Vampirschurke Kain schluckt kräftig bei "Blood Omen 2" ab Seite **14**



Von Beginn an dabei: Die "Project Ego"-Macher Big Blue Box schreiben ab sofort ein monatliches Tagebuch zu ihrem Spiel – und das lest Ihr nur in MAN!AC, diesmal ab Seite **28**

NEWS

6 V-Rally 3: Rallye-Paradies
Vor Ort in Lyon: Wir besuchten die Eden Studios und fuhren den schärfsten "Colin McRae 3"-Konkurrenten Probe.

10 Barbarian: Rübe ab!
Virgins Fantasy-Geprügel verspricht brachiale Massenkeilereien.

12 Crash: Der totale Schrott
Rage lädt zur fröhlichen Autozerstörung ein.

14 Blood Omen 2: Engel des Todes
Aus dem Weg, Raziel: Der grausame Obervampir Kain übernimmt die Hauptrolle und beißt sich durch.

16 Starfox Adventures: In einem Land vor unserer Zeit
Rares erstes Gamecube-Projekt nähert sich der Fertigstellung: MAN!AC auf den Spuren des Weltraum-Fuchses.

18 Virtua Fighter 4: Kampf-Kunst
Der König der anspruchsvollen 3D-Prügler: Wie schlägt sich die PS2-Umsetzung im Vergleich zum Arcade-Original?

20 Commandos 2: Secret Soldiers
Der Strategiehit schleicht sich auf PS2 und Xbox an.

22 Grandia Xtreme: Kleine Helden, große Taten
Game Arts' Rollenspiel-Legende geht in die dritte Runde.

24 Freekstyle & Sled Storm: Think Big
EA rüstet auf und macht zwei neue Trendsporttitel startklar: MAN!AC schwingt sich vorab auf Motorrad und Schneebob.

26 Spielwarenmesse Nürnberg: Spielzeugland in Würfelhand
Alles zu den vorgestellten Neuheiten von Nintendo & Co.

30 Nachrichten: Berichte und Analysen aus der Spieleszene

123 Handheld: "Super Mario Advance 2"; Pokémon Mini

FEATURE

28 Big Blue Box Diaries, Teil 1: Aus heiterem Himmel
MAN!AC begeleitet ab sofort monatlich die Carter-Brüder bei der Entwicklung des Xbox-Rollenspiels "Project Ego".

51 Xtrablatt: Deutschland-Premiere von Microsofts Xbox
Alles, was Ihr wissen müsst: Pralle 48 Seiten rund um die Microsoft-Konsole. Dazu sämtliche Starttitel im Test.

TIPPS & TRICKS

138 Know-How: TV-Umbau für GBA

139 Last Resort: Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

142 Player´s Guide: Ico

144 Player´s Guide: Oddworld: Munch's Oddysee, Teil 1

RUBRIKEN

3 Editorial
41 So bewerten wir
134 Kleinanzeigen
122 Nachbestellung
136 Leserbriefe
137 Impressum
137 Inserenten
135 Abo-Anzeige
146 Vorschau

PAL-TESTS

76 **Amped Freestyle Snowboarding** . . . . Sportspiel, **Xbox**
73 **Azurik: Rise of Perathia** . . . . Action-Adventure, **Xbox**
132 **Bass Tournament** . . . . Sportspiel, **GBA**
96 **Blood Wake** . . . . Actionspiel, **Xbox**
128 **Breath of Fire** . . . . Rollenspiel, **GBA**
94 **Dave Mirra Freestyle BMX 2** . . . . Sportspiel, **GBA**
133 **Dave Mirra Freestyle BMX 2** . . . . Sportspiel, **Xbox**
70 **Dead or Alive 3** . . . . Beat'em-Up, **Xbox**
88 **Deadly Skies** . . . . Actionspiel, **Xbox**
109 **Dragon Rage** . . . . Actionspiel, **PS2**
104 **Drakan: The Ancients´ Gate** . . . . Action-Adventure, **PS2**
133 **Driven** . . . . Rennspiel, **GBA**
129 **ESPN International Winter Sports** . . . . Sportspiel, **GBA**
120 **ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002** . . . Sportspiel, **PS2**
50 **Evil Twin: Cyprien´s Chronicles** . . . . . . Jump'n'Run, **Dreamcast**
50 **Evolution 2** . . . . Rollenspiel, **Dreamcast**
130 **Familie Feuerstein: Bedrock steht Kopf** . . . . . Jump'n'Run, **GBA**
131 **Feivel der Mauswanderer** . . . . Jump'n'Run, **GBA**
112 **Final Fantasy 6** . . . . Rollenspiel, **PSone**
89 **Fuzion Frenzy** . . . . Partyspiel, **Xbox**
92 **Genma Onimusha** . . . . Action-Adventure, **Xbox**
121 **Godai Elemental Force** . . . . Action-Adventure, **PS2**
126 **Golden Sun** . . . . Rollenspiel, **GBA**
66 **Halo** . . . . Ego-Shooter, **Xbox**
122 **Hard Hitter** . . . . Sportspiel, **PS2**
46 **Herdy Gerdy** . . . . Action-Adventure, **PS2**
114 **Ico** . . . . Action-Adventure, **PS2**
132 **In einem Land vor unserer Zeit** . . . . Jump'n'Run, **GBA**
106 **Jade Cocoon 2** . . . . Rollenspiel, **PS2**
74 **Jet Set Radio Future** . . . . Actionspiel, **Xbox**
133 **Jurassic Park 3: Dino Attack** . . . . Action-Adventure, **GBA**
48 **Kessen 2** . . . . Strategie, **PS2**
42 **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** . . . . Action-Adventure, **PS2**
127 **Midnight Club Street Racing** . . . . Rennspiel, **GBA**
130 **Mike Tyson Boxing** . . . . Sportspiel, **GBA**
131 **Monster AG** . . . . Geschicklichkeitsspiel, **GBA**
132 **NBA Jam 2002** . . . . Sportspiel, **GBA**
94 **NBA Live 2002** . . . . Sportspiel, **GBA**
95 **NHL 2002** . . . . Sportspiel, **Xbox**
95 **NHL Hitz 20-02** . . . . Sportspiel, **Xbox**
93 **Nightcaster** . . . . Action-Adventure, **Xbox**
118 **No One Lives Forever** . . . . Ego-Shooter, **PS2**
90 **Oddworld: Munch´s Oddysee** . . . . Action-Adventure, **Xbox**
120 **Parappa the Rapper 2** . . . . Musikspiel, **PS2**
122 **Penny Racers** . . . . Rennspiel, **PS2**
108 **Pirates – The Legend of Black Kat** . . . . Action-Adventure, **PS2**
130 **Pocket Music** . . . . Musikspiel, **GBA**
80 **Project Gotham Racing** . . . . Rennspiel, **Xbox**
132 **Rainbow Six** . . . . Actionspiel, **GBA**
84 **RalliSport Challenge** . . . . Rennspiel, **Xbox**
129 **Salt Lake 2002** . . . . Sportspiel, **GBA**
130 **Scooby-Doo und die Cyber-Jagd** . . . . Jump'n'Run, **GBA**
110 **Shadow Hearts** . . . . Rollenspiel, **PS2**
100 **Shadow Man: 2econd Coming** . . . . Action-Adventure, **PS2**
73 **Shrek** . . . . Jump'n'Run, **GBA**
127 **Snood** . . . . Knobelspiel, **GBA**
125 **Sonic Advance** . . . . Jump'n'Run, **GBA**
99 **Space Channel 5** . . . . Musikspiel, **PS2**
116 **State of Emergency** . . . . Actionspiel, **PS2**
78 **Transworld Surf** . . . . Sportspiel, **Xbox**
86 **Wreckless** . . . . Actionspiel, **Xbox**

IMPORT-TESTS

38 **4x4 Evo 2** . . . . Rennspiel, **Xbox**
36 **Forever Kingdom** . . . . Rollenspiel, **PS2**
36 **NHL 2K2** . . . . Sportspiel, **Dreamcast**
38 **Star Wars Racer Revenge** . . . . Rennspiel, **PS2**
34 **Virtua Striker 3 ver. 2002** . . . . Sportspiel, **Gamecube**



*Geschlechterkampf: Harte Männer und sexy Frauen kloppen sich bei "Dead or Alive 3" ab Seite **70***



*Dame mit Drachen: Sonys Fantasy-Abenteuer "Drakan" ab Seite **104***



*Lang erwartet, nun endlich auch in Deutschland: "Metal Gear Solid 2" ab Seite **42***



*Ernsthafte Konkurrenz für Colin? Querfeldein auf der Xbox mit "RalliSport Challenge" ab Seite **84***



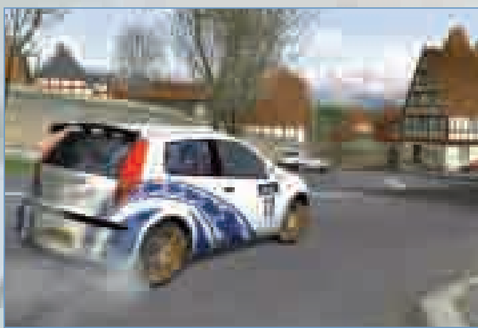
*Licht kommt ins Dunkel, denn Mike LeRoi ist zurück: "Shadow Man: 2econd Coming" ab Seite **100***



*Kult oder Krempel? Der Test der umstrittenen Kickerei "Virtua Striker 3" ab Seite **34***


Vorbei am Sägewerk: Dank nicht lizenzierter Strecken ist die Randbebauung deutlich abwechslungsreicher als in Sonys "World Rally Championship".






Impressionen aus Deutschland: Bei den großteils asphaltierten Strecken genießt Ihr stets den Blick aufs Alpenpanorama.

Rallye-Paradies

Eden Studios, die Schöpfer von "V-Rally" präsentieren den dritten Teil ihres Offroad-Spektakels – wir besuchten die Rennspiel-Profis in Lyon, Frankreich.


Nach den kurvigen Waldrennen durchs schummrige Finnland haben die völlig verdreckten Rallye-Boliden erstmal eine kräftige Wäsche verdient


Über 1,2 Millionen Mal ging "V-Rally 2" über den Ladentisch – der bislang größte Erfolg für die französischen Entwickler mit dem paradiesischen Namen. Mit dem Nachfolger "V-Rally 3" – zugleich ihr erstes PS2-Projekt – wollen die Eden Studios an diesen Triumph anknüpfen und Codemasters' Konkurrent "Colin McRae Rally 3" (siehe Kasten) die Stirn bieten.

Abgespeckt

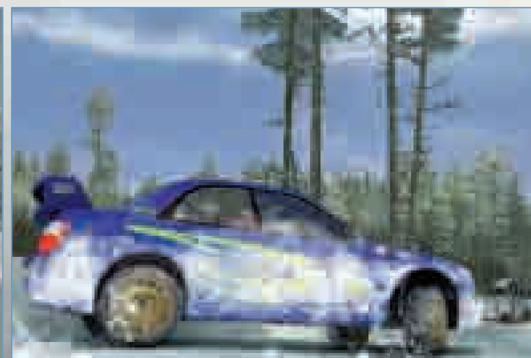
Obwohl "V-Rally 2" auf Dreamcast und PSone nahezu überall Höchstwertungen kassierte, gibt sich Stéphane Baudet, Managing Director der Eden Studios, selbstkritisch: "92 Strecken, 27 Fahrzeuge und ein Kurs-Editor sind im nachhinein betrachtet zuviel des Guten. Der Veröffentlichungstermin rückte immer näher und uns fehlte aufgrund dieser immensen Masse schlussendlich die Zeit, alle Bereiche perfekt auszuarbeiten. Daraus haben wir unsere Konsequenzen für den Nachfolger gezogen." Im Klartext: Das 30-köpfige "V-Rally 3"-Team konzentriert sich auf die Modellierung von etwa 16 Offroad-Boliden und zwei Dutzend Pisten verteilt auf sechs Länder.

Die Zusammenarbeit mit aktiven Rallye-Fahrern, Technikern, Reifenproduzenten und Autoherstellern trug in der präsentierten spielbaren Vorabversion bereits Früchte: Die sündhaft teuren Karren zeigten sich im Auswahl-Menü ähnlich detailliert wie die Konkurrenz-Objekte in "Gran Turismo 3 A-spec". Auf Knopfdruck öffnen sich die Türen und das aufwändig gestaltete Interieur kommt zum Vorschein – Handbremse, Schaltknüppel, Lenkrad und selbst die Instrumententafeln sind klar zu erkennen. Während eines Rennens nehmen sogar Fahrer und Co-Pilot im Auto Platz, Lenkbewegungen und Kopfwackeln inklusive.

Aufgemotzt

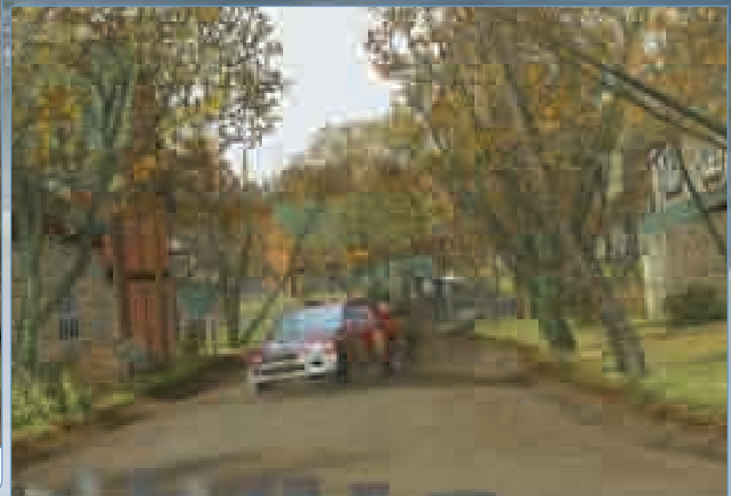
Während bei Strecken- und Fahrzeugvielfalt abgespeckt wurde, erfuhren andere Bereiche eine Aufwertung: So legen die Entwickler wieder mehr Wert auf den Simulationsaspekt. Sowohl die Beschleunigung als auch das Bremsen




Schweden ist Schauplatz der kniffligen Schneerennen: Dosierter Einsatz von Gas und Bremse sind der Schlüssel zum Sieg.



Im herbstlichen Großbritannien kommen die Licht- und Schattenspiele besonders gut zur Geltung. Vier Texturebenen sorgen für Farb-, Glanz-, Schmutz- und Lichteffekte auf der Karosserie.

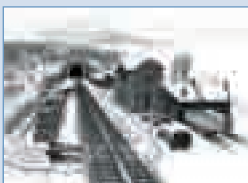


orientieren sich an realen Werten – von Null auf Hundert in drei Sekunden werdet Ihr in "V-Rally 3" nicht erleben. Die Fahrwerte richten sich vielmehr nach Bodenbelag und Euren vorgenommenen Einstellungen. An insgesamt vier Kategorien (Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Straßenhaftung und -lage) dürft Ihr die Fahreigenschaften ablesen: Bastelt Ihr nun beispielsweise am Chassis, der Mechanik oder den Reifen herum, verändern sich sichtbar die durch Balken dargestellten Attribute.

Darüber hinaus reagieren elf Zonen an Eurem Boliden auf Kollisionen. Rammt Ihr am Streckenrand wachsende Bäume oder andere herumstehende Hindernisse, 'zieren' im Anschluss unschöne Beulen das Blechkleid – im schlimmsten Fall verliert Ihr sogar einzelne Fahrzeugteile wie Kühlergrill, Stoßstange oder Kofferraumdeckel. Wesentlich fataler als Dellen in der Karosserie sind z.B. Schäden am Antrieb oder den Reifen: So kann es durchaus passieren, dass Euer Allrad-Fahrzeug nach einem üblen Aufprall nur noch über die Hinterräder beschleunigt. Komplett andere Fahreigenschaften sind die Folge, was Euch unter Umständen eine ganze Meisterschaft kostet.

In puncto Spielmodi erwartet Euch neben den 'Quick Races' (Zeitrennen und Pokalwettbewerb) und diversen Multiplayer-Varianten (bis zu vier Spieler im Splitscreen) auch eine geheimnisumwitterte Karriere. Einzelheiten dazu gibt's leider erst Ende März.

Kampf um die Offroad-Krone



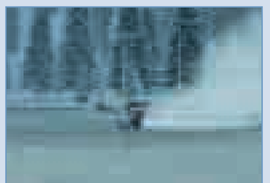
Erste Streckenskizzen: Nach einem Waldstück geht's über Gleise und vorbei am Umladebahnhof.

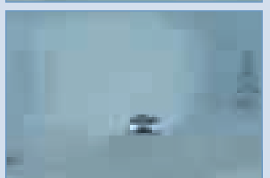
ZURZEIT teilen sich Codemasters "Colin McRae Rally 2.0" und Infogrames' "V-Rally 2" den Rallye-Referenz-Thron. Und so wie es momentan aussieht, kommt es auch in der aktuellen Konsolen-Generation zum Zweikampf der beiden erfolgreichen Serien. Während wir "V-Rally 3" bereits antesten durften, gibt's zu "Colin McRae Rally 3" nur spärliche Infos und wenige Bilder. Polarisierten die beiden Codemasters-Renner die Playstation-Gemeinde in glühende Verehrer und sich gelangweilt abwendende Zocker, so werden sich am dritten Teil noch mehr die Geister scheiden.



Der Spielinhalt: Sei Colin McRae. Die Konsequenz: Der Fuhrpark reduziert sich auf McRaes Werkswagen, einen Ford Focus RS WRC, und der Schwerpunkt des Racers liegt auf einem ausgefeilten Karriere-Modus. Hier schlüpft Ihr in die Rolle von Colin Mc Rae, der für den Ford-Rallye-Stall innerhalb eines Dreijahres-Vertrags um diverse Meisterschaften kämpft.

Erklärtes Ziel der Entwickler ist es, eine noch nie dagewesene, authentische Rallye-Simulation auf die Beine zu stellen. Um das zu erreichen, legen Codemasters extremen Wert auf Details: Das packende Zusammenspiel zwischen Euch als Fahrer und Nicky Grist als Co-Pilot, das bis ins kleinste Detail nachgebildete Cockpit, ein akribisch reproduzierter Wagen und aufwändig gestaltete Pisten in acht Ländern sollen Euch mitten ins actionreiche Renngeschehen versetzen. Wir sind äußerst gespannt auf die erste spielbare Version von "Colin McRae 3". Das Offroad-Spektakel ist geplant für PS2, Xbox und PC, die Veröffentlichung für Ende des Jahres angesetzt.

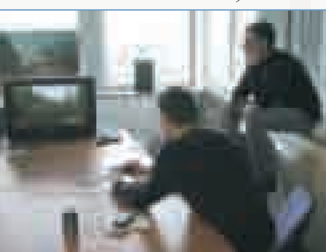


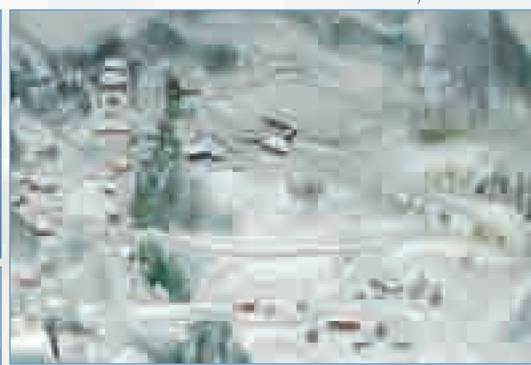


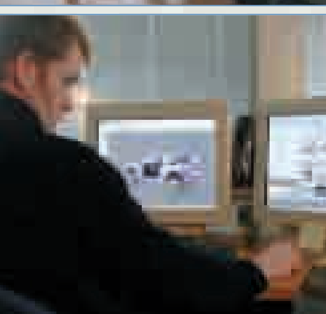
Erste Screenshots: So soll "Colin McRae Rally 3" auf PS2 und Xbox einmal aussehen.

Erster Eindruck

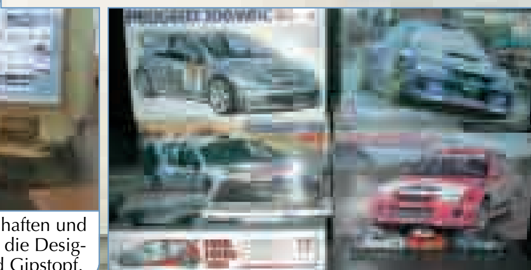
Bei unserem Besuch durften wir uns mit zwei Rallye-Boliden auf vier Strecken vergnügen. Im verschneiten Schweden übten wir behutsame Drifts, im herbstlichen England kämpften wir mit matschigen Feldwegen, im staubigen Kenia erschreckten uns über die Pisten galoppierende Antilopen und in Deutschland machten wir Bekanntschaft mit schroffen Felsformationen. Wie schon im Vorgänger sehen die modellierten 3D-Landschaften äußerst realistisch und detailliert aus – auch wenn die Texturen noch etwas pixelig wirkten. Das Fahrgefühl ist ebenfalls mit dem zweiten "V-Rally"-Teil vergleichbar: Kontrollierte Drifts gehen nach einiger Übung locker von der Hand und die schaukelnde Karosserie vermittelt einen überzeugenden Bodenkontakt. Das kurze Intermezzo mit "V-Rally 3" machte uns jedenfalls viel Spaß und zudem neugierig auf eine fortgeschrittenere Preview-Version. *os*







Über die Schulter geschaut: Um Landschaften und Fuhrpark akkurat nachzubilden, greifen die Designer schon mal zu Modellbausätzen und Gipstopf.



V-Rally 3

GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	INFOGRAMES
D-RELEASE	JUNI

Rallye-Simulation mit Hitpotenzial: Fahrverhalten, Detailgrad der Fahrzeuge und Landschaftsoptik liegen auf hohem Niveau. Ein (noch geheimer) innovativer Karriere-Modus soll zudem für Langzeitmotivation sorgen.

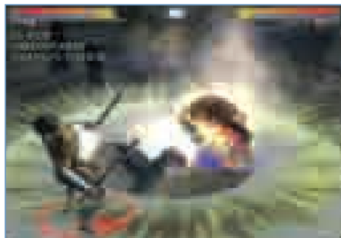


Auf dass die Knochen knacken: Der Einsatz von Levelinventar wie dieser kolossalen Steinsäule verspricht abwechslungsreichen Prügelspaß.



Rübe ab!

Mit Doppelaxt und Lendenschurz – wer von gängigen Martial-Arts-Prügeleien die Nase voll hat, dürfte bei Virgins brachialem 3D-Gemetzel auf seine Kosten kommen.





Feuerschwert und Blitzattacke: Auch magische Kampfmanöver gehören zum Repertoire der Urzeit-Kämpen.

Von filigraner Kampfsportkunst oder asiatischem Ehrenkodex halten die zehn Haudegen aus dem fernen Barbaria wenig. Denn wer in der urzeitlichen Fantasy-Welt zur Waffe greift, kämpft meist ums nackte Überleben. Dabei hat jeder Recke seine eigenen Gründe, Leib und Leben in Gefahr zu bringen: Dagan, ein muskelbepackter Conan-Verschnitt, sinnt auf blutige Rache an den Mördern seiner Frau, Keela, die amazonenhafte Tochter eines nordischen Königs, befindet sich auf der Suche nach einem magischen Stein. Doch nicht nur Menschen, auch Monsterkrieger wie der untote Rittersmann Magnus oder der zähnefletschende Riesenaffe Bobo stürzen sich in die PS2-Schlacht. Ein knappes Dutzend weitläufiger Arenen dient als Austragungsort der blutrünstigen Konflikte. Einschränkungen müsst Ihr dabei kaum in Kauf nehmen: Fast grenzenlos sprinten Eure Recken über den endlosen Sandboden eines düsteren Höhlenlabyrinths, suchen in den weitläufigen Ruinen einer verwitterten Tempelanlage auf höhergelegenen Felsplateaus Deckung oder liefern sich zwischen Geröllhaufen auf einem unwirtlichen Gebirgsrücken spannende Stellungskämpfe. Ob wuchtiger Bihänder, scharfes Breitschwert oder eiserne Kriegskeule – traditionelle Todbringer gehören zur Standardausstattung Eurer Heldenriege, gerne greifen die rabiaten Jungs und Mädels aber auch aufs Levelinventar zurück: Ein gut gezielter Felsbrockenwurf etwa reißt den Feind ganz sicher von den Beinen, die Rundum-Attacke mit einem entwurzelten Baumstamm bereitet gleich mehreren Gegnern Kopfschmerzen. Geruhsame Duelle stehen nämlich nur selten auf dem Gefechtsplan. Tretet Ihr alleine an, übernimmt die CPU die Kontrolle über bis zu sieben Kontrahenten, habt Ihr ein Multitap zur Hand, dürfen sich gar vier menschliche plus vier vom Computer gesteuerte Recken gleichzeitig ins Getümmel stürzen. Für Langzeitmotivation soll zudem der RPG-Einschlag sorgen: Für jeden Sieg erhält Euer Kämpe Erfahrungspunkte, die Ihr frei auf Attribute wie Stärke, Energie oder Defensivkraft verteilen dürft. Spannende Keilereien mit den hochgezüchteten Charakteren Eurer Freunde sind vorprogrammiert. *cg*



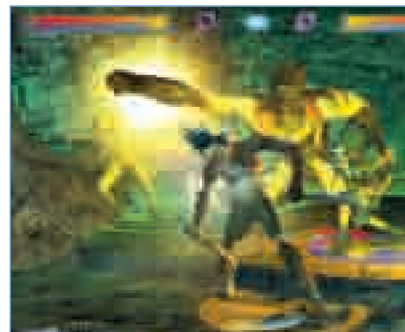


Möge der Bessere gewinnen: Ähnlich einem Rollenspiel dürft Ihr gewonnene Erfahrungspunkte frei auf die Statuswerte Eures Helden verteilen.

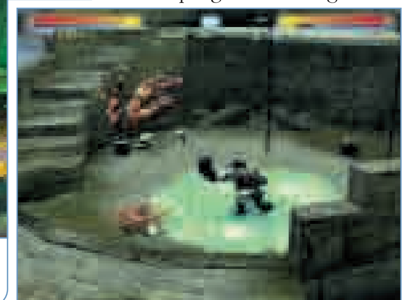
BARBARIAN

GENRE	ACTION
HERSTELLER	VIRGIN
D-RELEASE	JUNI

Brachiale Massenschlachten in komplexen Urzeitkulissen: Virgins rabiate Prügelei verspricht dank RPG-Einschlag und Vierspieler-Modus kurzweilige Abwechslung vom gewohnten Beat'em-Up-Alltag.

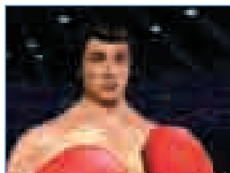


Die teils sehr weitläufigen Kampfarenen bieten hoffentlich auch in der Multitap-unterstützenden Vierspieler-Variante ausreichend Übersicht



Der totale Schrott

Mit "Crash" bringt Rage eine klassische Autozerstörungs-Orgie auf PS2 und Xbox.



Den dümmlichen Gesichtsausdruck von Rocky hat Rage schon hervorragend hinbekommen

Nach einem glücklosen und verlustreichen Jahr 2001 bemüht sich Rage, wieder eine feste Größe in der Spieleindustrie zu werden. Einen Hauptaugenmerk legen die Engländer dabei auf bekannte Marken: So schlachtet man weiter die Namensrechte an David Beckham aus (eine PS2- und eine Xbox-Version erscheinen im 2. Quartal), zudem verspricht sich Rage einiges von ihrer Rocky-Lizenz. Das Prügelspiel nach Filmvorlage ist momentan für PS2, Xbox und GBA in Entwicklung.

Zu 32-Bit-Zeiten hatten destruktive Rennspiele jede Menge Fans – aktuelle Konsolen blieben bislang von "Destruction Derby" & Co. unbeleckt. Entwickler Rage will diese Software-Lücke auf PS2 und Xbox nun unter dem simplen Namen "Crash" füllen.

Ganz im Gegensatz zur Einfallslosigkeit des Titels stehen die gebotenen Wettbewerbsorte und -modi: Ein gutes Dutzend weltweiter Schauplätze bietet neben den bekannten 'Bowls' auch abgesperrte Straßenabschnitte, kurze Rundkurse und staubige Ovale – sogar ein Football-Stadion muss als Arena herhalten. In der Arcade-Variante geht's in diversen Wettbewerben zur Sache: Mal fahrt Ihr ein Deathmatch mit Punkte- und Zeitlimit aus, mal crasht Ihr im 'Hunter' nur dem markierten Gefährt für dicke Punkte in die Seite. Wandert der Damokles-Pfeil über Euer Dach, verdient Ihr mit jeder unbeschadet überstandenen Sekunde ein paar Zähler. Sollten Euch die jeweils zwei festgelegten Modi pro Areal nicht schmecken, bastelt Ihr einen eigenen Wettkampf: So wählt Ihr z.B. 'Lastman' (es kann nur einen geben), 'Defense' (überlebt eine bestimmte Zeitspanne) oder 'Eliminator' (auf einem Rundkurs scheidet der jeweils letzte der Zieleinfahrt aus), zudem variiert Ihr Gegnerzahl oder Siegbedingungen.



Dank jeder Menge Polygone dürft Ihr den Verfall Eures Boliden in feinen Abstufungen miterleben

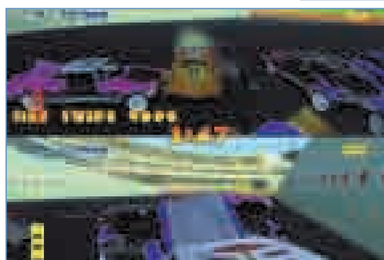


Einfallsreiche Arenen: Neben einigen 'Bowls' werden die blechernen Konkurrenten auch in einem Football-Stadion zusammengepfercht (alle Bilder Xbox).

Um neue Arenen und Fahrzeuge verfügbar zu machen, reist Ihr in der Karriere um den Globus und besteht vorgegebene Missionen. Die verdienten Karrossen reichen von bulligen Limousinen über Oldtimer mit Flügelspoilern bis zu modernen Stock Cars – allesamt unterschiedlich in Attributen wie Beschleunigung, Grip oder Gewicht. Richtig bestaunen könnt Ihr die herrlich gestalteten, aus über 10.000 Polygonen bestehenden Vehikel allerdings nur kurz, schon nach wenigen Sekunden im Match dellen Kotflügel ein und wirbeln Motorhauben, Türen oder Stoßstangen durch die Luft, ein rauchender Motor deutet auf das nahe Ende hin. Technisch gibt sich unsere Xbox-Vorversion ordentlich – und dass die versierten Entwickler auch auf der PS2 eine kurzweilige Action-Raserei hinbekommen, davon gehen wir mal schwer aus. *sf*



Hasenjagd: Nur Unfälle mit einem bestimmten Opfer bringen Euch Punkte.



Bis zu vier Leute beteiligen sich an der Verschrottung: Ganz nach Laune dürft Ihr auch Teams bilden.

CRASH

GENRE	ACTION
HERSTELLER	RAGE
D-RELEASE	2. QUARTAL

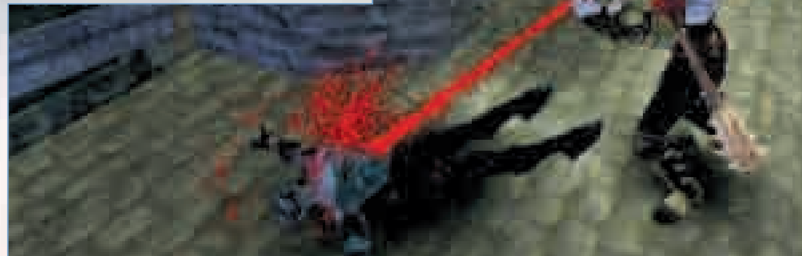
Baut in gewitzten Spielmodi und einem Dutzend Szenarien spektakuläre Unfälle. Dank hübschen Autos, detailliertem Schadensmodell und flotter Grafik ein motivierender Zeitvertreib.



Engel des Todes

Böse Buben im Dutzend aussaugen: "Soul Reaver"-Fiesling Kain metzelt sich durch sein eigenes Abenteuer.





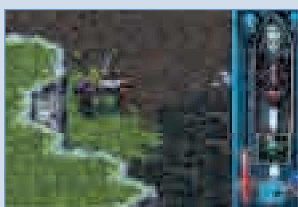
Killermaschine: Dreht Euch ein Gegner den Rücken zu, verwandelt Ihr Euch in Nebel und meuchelt den Burschen hinterrücks (oben). Ein kurzes 'Knack' (Genickbruch) oder saftiges Schlitzgeräusch (Kehle auf) heißt soviel wie: "Essen ist fertig!" Lasst es Euch schmecken!

Kennt Ihr den noch? Langes, Haar, käsebleicher Teint und Reißzähne, um die ihn jedes Raubtier beneidet. Seine Lieblingsspeise ist frisch gezapftes Blut – und meistens sieht er rot. Richtig, die Rede ist von Kain – seines Zeichens Herrscher der Fantasy-Welt Nosgoth und Schöpfer von "Soul Reaver"-Held Raziel. Nachdem der "Legacy of Kain"-Namensgeber in den beiden letzten Episoden nur Endgegner- und Nebenrolle besetzt hatte, tritt er jetzt wieder als Hauptdarsteller auf und sorgt in bester "Blood Omen 1"-Manier (siehe Kasten) für blutverschmierte 3D-Kulissen. Dabei ist Kain nicht aus purer Mordlust unterwegs: Nach seiner Niederlage beim Kampf um die Stadt Meridian ist der untote Feldherr in einen 200-jährigen Schlaf gefallen. Jetzt ist Kain aus dem magischen Koma erwacht und muss niedergeschmettert feststellen, dass von seinen übernatürlichen Fähigkeiten nur noch zwei übrig sind: Euer finsteres Alter Ego entzündet seine Waffen mit magischem Feuer oder wird zum nebulösen Schemen, der sich ungesehen an seine Opfer heranschleicht und ihnen dann mit einem Ruck das Genick bricht. Den Rest muss Euer Antiheld neu erlernen – Schritt für Schritt und Opfer für Opfer. Ohne regelmäßige Raubtierfütterung verrinnt das künstlich verlängerte Leben Eures Mordbuben, und er zerfällt in bester Dracula-Manier zu Staub – die Despotenkarriere findet ein jähes Ende.

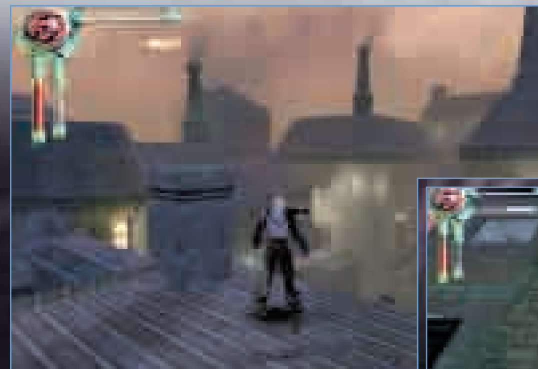
Blutdurst

Euer Alter Ego ist geschwächt, aber noch lange nicht hilflos: Während der Untote seelig schlummerte, haben sich seine Anhänger zum Gegenschlag formiert – deshalb steht pünktlich zu Kains Erwachen eine verführerische Vampirdame neben dem Bett, die ihn mit neckischem Hüftschwung und rauchiger Sprachausgabe in die Geheimnisse des neuen Meridians einweiht. Denn inzwischen hat sich das einst lauschige Fantasy-Nest zur industriellen Metropole gemausert: Wo früher Zinnen und Türme emporragten, spucken jetzt Schornsteine dicke Rauchwolken in den Himmel – magisch betriebene Maschinen haben das einst mittelalterliche Nosgoth ins Industriezeitalter befördert. Aber keine Sorge: Das Blut der Metropolenbewohner schmeckt noch genauso gut wie früher – vorausgesetzt, Ihr bringt sie fachmännisch zur Strecke. Hier weiß die Femme Fatale mit den scharfen Eckzähnen weiter: Geduldig erklärt Sie Euch Manöver wie Block, Klauenangriff, Ausweichen und Schwebesprung, die entweder dem 'Beute-

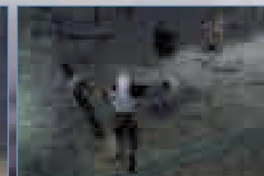
Der Vorgänger



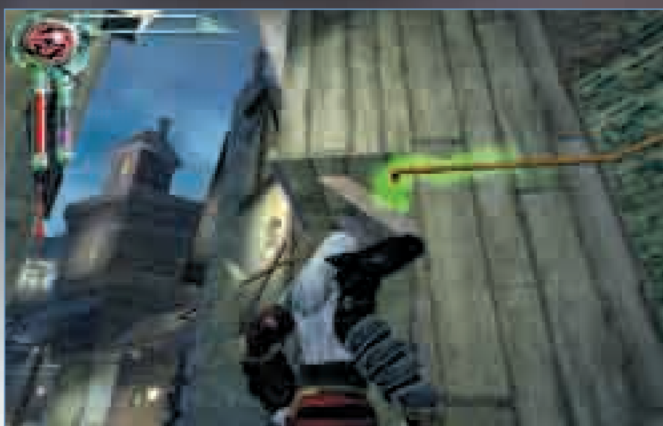
Nicht dreidimensional, sondern vorgerendert, aber trotzdem dämonisch gut ist der PSone-Vorgänger zum grausigen Gemetzel. Die Tischmanieren Eures Antihelden waren schon damals denkbar schlecht: Kain erledigte Wegelagerer sowie Untotenhäscher im Dutzend und saugte gleich mehrere Opfer auf einmal aus – eine diabolische Ferkelei, die obendrein von etlichen Zwischensequenzen garniert wurde. Besonders letzteres war damals eine echte Seltenheit – "Final Fantasy 7" lag noch in weiter Ferne. Interessant für "Legacy of Kain"-Fans: Ihr erlebt die Vorgeschichte des "Soul Reaver"-Königs am eigenen Leib und seht, wie der damals noch menschliche Kain in einen Vampir verwandelt wird.



Über den Dächern von Meridian: Kain springt am liebsten schwerelos von Haus zu Haus, greift aber auch mal zur Leitersprosse.



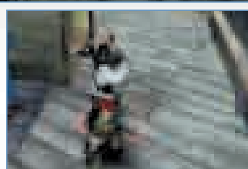


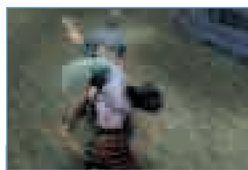


Die meisten Tore werden magisch betrieben: Um ein Hindernis zu überwinden, müsst Ihr die Leitungen mit grüner Energie versorgen.

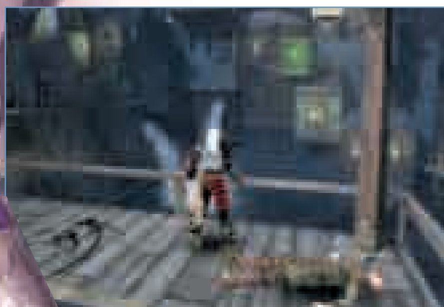
schlagen' oder der halsbrecherischen Flucht über die Dächer des nächtlichen Meridians dienen. Adventure-obligatorische Talente wie Kisten verschieben oder Leitern erklimmen verstehen sich von selbst, sind bei Kains Raubzügen aber rar gesät. In der Regel stellt Ihr Opfer (am besten in einer Sackgasse ohne Fluchtmöglichkeit) und klopft sie so lange mürbe, bis sie reif zum Anzapfen sind: Anstatt wie der gemeine Gruselvampir seine Reißzähne in die (noch handwarme) Beute zu schlagen, saugt Kain die Mahlzeit auf Distanz aus – ein roter Blutschwall ergießt sich durch die Luft und direkt in den sperrangelweit geöffneten Vampirschlund.

Die leckere Mahlzeit gibt nicht nur Kraft, sondern bringt Euch auch der Erfüllung Eurer Mission ein Stück näher: Nur wer regelmäßig vespert, ist fit für den Kampf gegen die fiesen Serafan-Vampirjäger und bekommt allmählich seine paranormalen Talente zurück. Welche Fähigkeiten das genau sind, verrät unser Test – in der nächsten MAN!AC. *rb*





Egal ob bewaffneter Gauner oder hilfloser Passant: Kain schlachtet jeden, der seinen Weg kreuzt.



Kain begutachtet Meridians Slums, während das jüngste Opfer alle Viere von sich streckt.



Hübsches Helferlein: Die nette Vampirdame (oben) zeigt Kain, wie er Beute stellt, erlegt und bis auf den letzten Tropfen ausschlürft.

The Legacy of Kain – Blood Omen 2

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	EIDOS
D-RELEASE	MÄRZ

Blutiger geht's nimmer: "Soul Reaver"-Bösewicht Kain mischt im Alleingang eine Stadt auf und labt sich am Blut ihrer Bewohner. Bissiges bis bitterböses Abenteuer für Fantasy-Freunde mit starkem Magen: Fies, aber vielversprechend.



Auf der ansprechend gestalteten Übersichtskarte wählt Ihr den nächsten Einsatzort



Tradition verpflichtet: Neben den Action-Adventure-Abschnitten auf dem Planeten steigt Ihr immer wieder für heiße Weltraum-Gefechte in den "Starfox"-Gleiter.



In einem Land

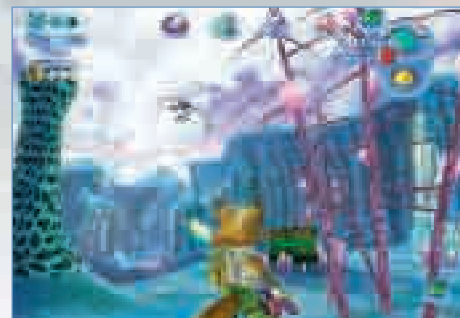
Tierisch: Nach Eichhörnchen Conker lässt Entwickler Rare den Weltraum-Fuchs Fox McCloud auf Nintendo-Fans los.

Das 512 MBit große N64-Modul "Dinosaur Planet" sorgte vor knapp zwei Jahren auf der E3 2000 für staunende Gesichter: Die beiden tierischen Helden Sabre und Krystal durchstreiften aufwändige 3D-Kulissen, kämpften gegen exzellent animierte Reptilien-Wesen, glitten via Snowboard verschneite Hänge hinunter und erlegten in "Panzer Dragoon"-Manier auf dem Rücken eines feuerspeienden Drachens feindliche Luftschiffe. Doch nach dieser beeindruckenden Präsentation wurde es still um das Projekt der britischen Entwickler und schließlich verschwand das so gut wie fertiggestellte "Dinosaur Planet" ganz von der N64-Veröffentlichungsliste.

Rückkehr auf dem Gamecube

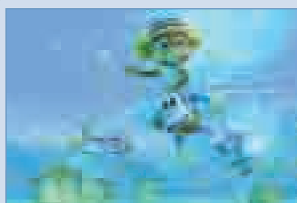
Nach knapp zwölf Monaten der Geheimhaltung platzte letztes Jahr die Bombe: Aus "Dinosaur Planet" wurde "Starfox Adventures", der Held Sabre durch Nintendos Weltraum-Star Fox McCloud ersetzt und die 3D-Umgebung dank Gamecube-Grafikpower wesentlich aufgepeppt. Nach und nach sickern nun auch Informationen zu Spielablauf und Leveldesign durch. Zusammen mit unseren bisherigen Spielerlebnissen auf diversen Messen ergibt sich bereits ein guter Eindruck von dem, was Euch im fertigen Abenteuer erwartet.

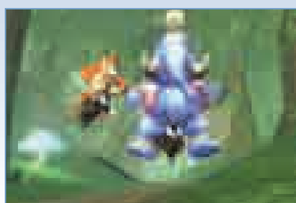
Natürlich schlüpft Ihr in die Haut von Fox McCloud, der den Dinosaurier-Planeten von einem fiesen Reptilien-Diktator befreit. Zur Seite stehen Euch dabei Fox' langjährige Kollegen Peppy, Slippy und Rob der Roboter, die Euch mit Ratschlägen, Waffeninstruktionen und anderen Extras weiterhelfen. Zusätzliche Unterstützung erhaltet Ihr von dem Triceratops Prince Tricky, den Ihr – sobald der kleine Dino-Frischling von Euch befreit wurde – via Tastenkommando als



Fox' Kampfstab verschießt mit entsprechendem Upgrade Laserblitze – ideal für Boden-Luft-Attacken.

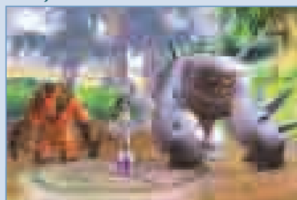
Exklusiv Gamecube

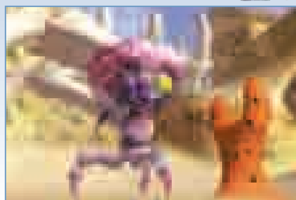




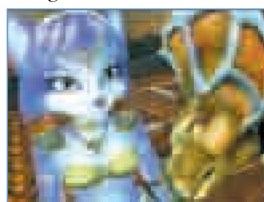
Vom Kart auf den Rücken diverser Tiere: "Donkey Kong Racing" verspricht turbulente Rennspiel-Unterhaltung mit den Charakteren aus dem Kong-Clan.

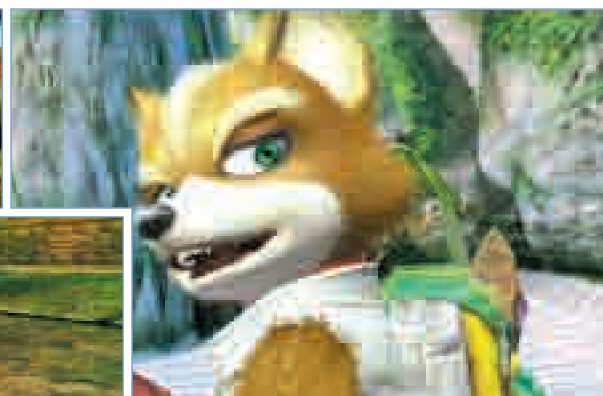
Neben "Starfox Adventures" werkeln die britischen Edel-Entwickler noch an weiteren Nintendo-exklusiven Titeln: Zum einen erlebt Ihr ein rasantes Wiedersehen mit der Kong-Familie in "Donkey Kong Racing", dem Nachfolger des N64-Fun-Racers "Diddy Kong Racing". Allerdings steigen die tierischen Helden nicht in schnittige Karts, sie schwingen sich vielmehr auf den Rücken von Elefanten, Nashörnern, Bienen, Fischen und anderen Viechern. "Kameo: Elements of Power" verknüpft Monsterzucht mit klassischem Abenteuer-Ambiente: Zwingt über 60 verschiedenen Monsterarten Euren Willen auf und lasst sie für Euch kämpfen. Fortsetzungen von "Perfect Dark" und "Banjo-Tooie" sind darüber hinaus mehr als wahrscheinlich.





"Kameo: Elements of Power" versetzt Euch in die Haut des spitzohrigen Mädels Kameo, das sich auf einem mit Monstern übersäten Planeten behaupten muss.

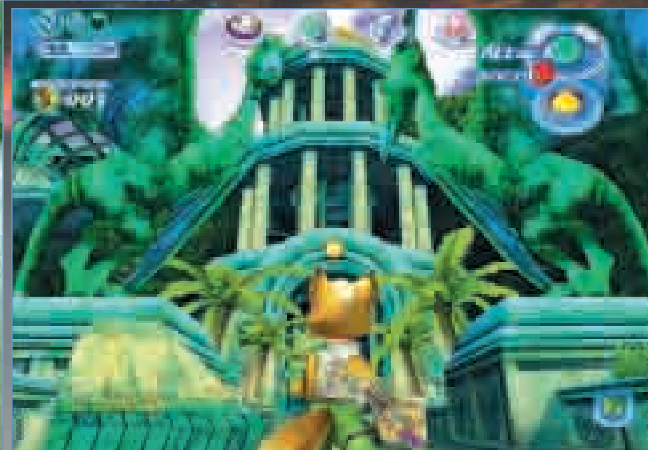




In den Echtzeit-Zwischensequenzen dürft Ihr nicht nur das realistische Fellkleid des Helden bewundern, die Charaktere überzeugen zudem mit ausgeprägter Mimik.



Ein herrlicher Anblick: Auf dem Planeten erwarten Fox McCloud üppige Vegetation, klare Seen und vielfältige Bauwerke. Hübsche Spiegeleffekte und Echtzeit-Schatten veredeln die opulente 3D-Optik.



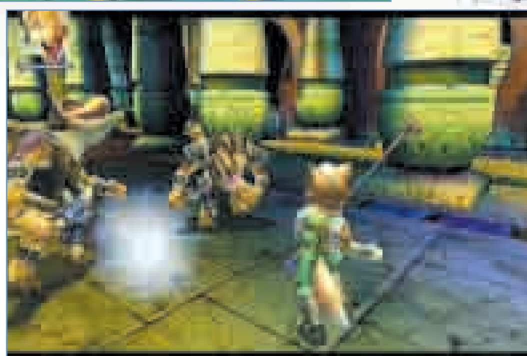
Neben schnuckeligen Baumhäusern entdeckt Ihr auch ausladende Tempelanlagen einer alten Kultur

vor unserer Zeit



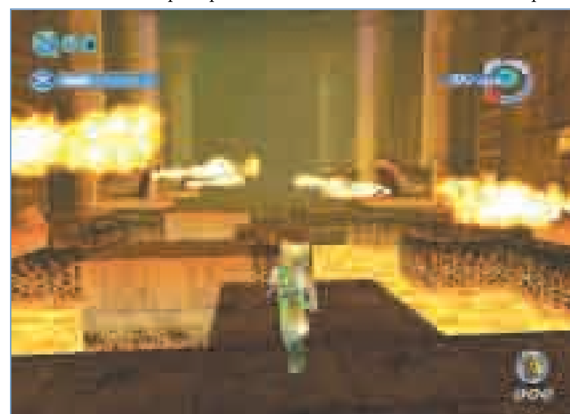


Trefft Ihr auf einen urzeitlichen Widersacher, behaltet Ihr ihn mit der 'Lock on'-Funktion stets im Auge.



Spürhund, Ablenkungsobjekt und schützenden Beistand einsetzt.

"Zelda: Ocarina of Time"-Kenner finden sich bei "Starfox Adventures" sofort zurecht, wurde die grundlegende Steuerung doch nahezu unverändert übernommen: Via Analog-Stick dirigiert Ihr den kampferprobten Fuchs durch die Polygon-Szenarien, überschreitet Ihr eine Geländekante, setzt der Held automatisch zu einem Sprung an. Hauptaktionsknopf ist der große A-Button, mit dem Ihr situationsabhängig die Waffe einsetzt, Schalter betätigt oder andere Spielfiguren ansprecht. Der gelbe C-Stick dient schließlich zum Aufrufen einer Auswahlleiste: Damit wechselt Ihr blitzschnell die Waffen, gebt Eurem tierischen Begleiter Befehle und transformiert Euch in eine andere Gestalt. Getarnt als feindlicher Reptilien-Scherge schleicht Ihr so unbemerkt an Wachen vorbei und verschafft Euch Zutritt zu gegnerischen Stützpunkten.



"Zelda" lässt grüßen: Dank automatischer Sprungfunktion könnt Ihr Euch voll auf das Herausschießen der Flammen konzentrieren.

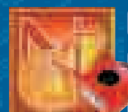
Weltraum-Gefechte

Neben dem Hauptabenteuer auf dem Planeten steigt Ihr einige Male auch in Fox' schnittigen Weltraumgleiter. Wie im N64-Shooter "Lylat Wars" ballert Ihr auf feindliche Satelliten, manövriert durch tödliche Meteoritenfelder und durchfliegt auf Bonusjagd farbige Ringe.

Unsere ersten Spieleindrücke sind durchweg positiv: An wenigen Stellen geht die Bildrate noch leicht in die Knie und einige Texturen wirken leicht verwaschen, dafür macht die restliche Optik und die perfekte Steuerung Lust auf mehr. *os*



Starfox Adventures



GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	RARE/NINTENDO
D-RELEASE	3. QUARTAL



Vorzüglicher Mix aus Shoot'em-Up und Action-Adventure: Erledigt mit Weltraum-Held Fox McCloud den fiesen General Scales und seine Schergen. Sowohl Optik als auch Spieldesign versprechen unterhaltsame Stunden vor der Glotze.

Kampf-Kunst

Ein Fest für anspruchsvolle Beat'em-Up-Fans: Segas "Virtua Fighter" geht auf der PS2 in die vierte Runde.



Exklusiv auf PS2: Dieses Wasserbecken findet Ihr nicht im "Virtua Fighter 4"-Automaten.



Anno 1993 führte "Shenmue"-Vater Yu Suzuki das Prügelspiel-Genre in ein neues Zeitalter: In seinem Arcade-Automat "Virtua Fighter" vermöbelten sich keine 'platten' 2D-Figuren, vielmehr turnten plastische 3D-Charaktere über den Bildschirm – eingefangen von dynamisch wechselnden Kameraperspektiven. Das Schlag- und Trittrepertoire der Recken beschränkte sich zudem auf realitätsnahe Kampfstile, vernichtende Blitzstürme und aus den Fäusten schießende Feuerbälle suchten "Street Fighter"-Fans vergeblich. Das wagemutige Konzept ging auf und nach zwei weiteren Spielhallenauftritten ("Virtua Fighter 2 & 3") schlug letztes Jahr der vierte Teil in den Spielhallen ein. Ein leicht verändertes Kampfsystem und eine (dank Naomi-2-Automatenhardware) verschwenderische Polygon-Optik entfachten nicht nur bei Fans der Serie das virtuelle Prügelfieber.

Kämpfen mit Köpfchen

Ein herausstechendes Merkmal hat die verschiedenen Inkarnationen der Reihe überlebt: Die Aktionsvielfalt der Charaktere ist nahezu grenzenlos und nur mit wochenlanger Übung erlangt Ihr einigermaßen die Beherrschung über die Kämpfer – mit blindem Tastengekloppe macht Ihr bei einem "Virtua Fighter 4"-Erfahrenen keinen Stich. Im Gegensatz zum dritten Teil verzichtete Yu Suzuki diesmal auf einen speziellen Ausweich-Button, das Steuerkreuz und drei Aktionstasten genügen, um den virtuellen Kampfsportlern spektakuläre Drehkicks, blitzschnelle Faustkombinationen, imposante Würfe sowie schützende Abwehrmoves zu entlocken. Dabei nehmen Angriff und Deckung nahezu den gleichen Stellenwert ein: Ausweichschritte lassen gegnerische Attacken wirkungslos verpuffen und kontrolliertes Blocken verschafft Euch wertvolle Sekunden, um einen vernichtenden Konter einzuleiten. Und so ist der Spielablauf im Vergleich zu "Tekken" oder "Dead or Alive" deutlich mehr von Taktik geprägt. Geduldi-



Trunkenbold Chun Li tanzt trotz hohem Promillepegel auf einem Bein und vermöbelt die Konkurrenten mit blitzschnellen Schlag/Tritt-Kombos







Werdet Ihr von knallharten Kicks erwischt oder festgehalten, müsst Ihr Euch mit wildem Joystickgerüttel aufrappeln bzw. befreien.

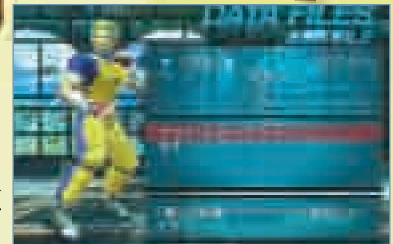

Sexy Sarah gibt dem Jüngling Lion Saures. Besonders hübsch: Die Schneeauflage in der Kampfarena deformiert sich mit jeder Bewegung, die Schatten der Kämpfer legen sich korrekt gebrochen über die Hügel und Täler.


Im Trainings-Modus erlernt Ihr Schritt für Schritt die riesige Move-Palette der Kämpfer






Im A.I.-Modus lehrt Ihr einen Kämpfer Dutzende von Moves und Kombos, die dieser dann in verschiedenen Spielmodi ausführt.


Im 'Kumite'- und 'Arcade'-Modus spielt Ihr mit entsprechenden Leistungen Klamotten, Anhänger und andere Goodies frei.

ges Umhertänzeln und das Warten auf eine Chance zur Attacke sind essenziell. Allerdings bedeutet dies nicht, dass die Kämpfe gemütlich über die Bühne gehen. Im Gegenteil: Sobald ein Recke eine Angriffskombo aufs stets ebene Parkett hinlegt, geht die Post ab. Blitzschnell fliegen Fäuste und Füße auf den Konkurrenten zu, die bunten Gewänder wallen im Wind und kerniges Klatschen sowie martialisch klingende Kampfschreie sorgen für einen dynamischen Schlagabtausch. Die Charaktere überzeugen auch auf der PS2 mit feinen Animationen und aufwändig choreographierten Kombo-Moves. Allerdings kann die teils auffallend kantige Optik nicht mit dem Arcade-Original mithalten: Sowohl Hintergründe als auch Texturen mussten bei der Konvertierung deutlich Federn lassen. Dafür ist die Spielbarkeit ohne Fehl und Tadel, jeder der 13 Recken überzeugt mit individuellem Kampfstil sowie sorgsam ausbalanciertem Verhältnis von Stärken und Schwächen.

Neu auf PS2

Neben zwei exklusiven Arenen versetzt Euch vor allem der 'A.I.'-Modus in Entzücken. In diesem Bereich dürft Ihr einen oder mehrere Charaktere zu ultimativen Kampfmaschinen erziehen. Ohne Zeitdruck prügelt Ihr auf den strohdummen Kerl ein. Mit jeder erfolgreichen Attacke lernt Euer Zögling hinzu, selbst komplexere Kombos und Special-Moves gehen in sein Repertoire über. Habt Ihr Euren Schützling ausreichend trainiert, schickt Ihr ihn in die Arena: Korrekt ausgeführte Attacken quittiert Ihr mit Tastendruck ebenso wie falsche. So wird Euer A.I.-Abbild nach und nach zum perfekten Kampfkünstler. *os*



Für Könner und Reaktionskünstler: Nahezu jede Attacke kann geblockt und gekontert werden. Im Bild vereitelt Jacky einen Fußkick des Mönchs Lei Fei.

Virtua Fighter 4

GENRE	BEAT´EM-UP
HERSTELLER	SEGA
D-RELEASE	APRIL

Ein Polygon-Prügler für Kampsport-Profis und solche, die es werden wollen: Move-Vielfalt, Kämpferriege, Steuerung und Spielmodi lassen keine Wünsche offen. Lasst Euch von der etwas unspektakulären Optik nicht abschrecken!



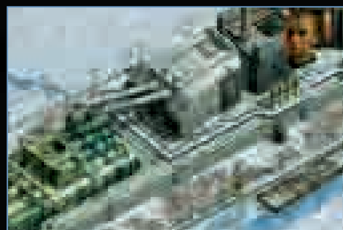


Renn, Natasha, renn: Die Reize der Ukrainerin haben bei den vier Wehrmachtssoldaten nicht gezogen – hoffentlich sitzt Ihr mit Euren anderen Figuren in einem Hinterhalt...

Secret Soldiers

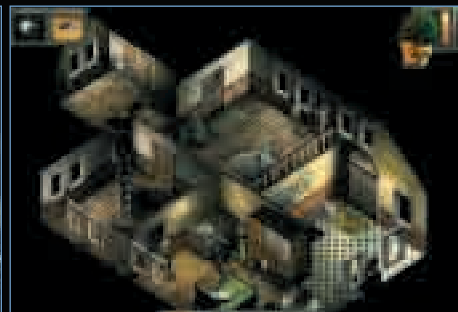
Ein PC-Hit auf Konsole: In "Commandos 2" sind beinharte Strategen gefragt.

Etwa zweieinhalb Millionen Einheiten wurden seit 1998 vom 2.Weltkriegs-Strategietitel "Commandos" und seinem Add-On "Beyond the Call of Duty" verkauft – ein Überraschungserfolg für die bis dato unbekannten spanischen Entwickler Pyro Studios und Publisher Eidos. Letzterer wollte den fruchtbaren Rasen weiter beackern und zwang die Südländer hinter ihre Rechner: Das sechs Millionen Euro teure "Commandos 2" erschien schließlich 30 Monate später und... entpuppte sich als ordentlicher Titel, aber nicht als der erwartete Überflieger. Auf PC wurde bislang nur ein Bruchteil der Vorgängerstückzahl erreicht – Umsetzungen auf PS2 und Xbox (die Dreamcast-Variante ist bereits seit Monaten eingestampft) sollen dem Titel nochmal einen Aufschwung bescheren und Kosten amortisieren.



Die zehn grafisch vielfältigen Levels führen Euch auch nach Südostasien und in die Arktis





In den Außenlevels wird die Kamera in vier festen Positionen gedreht, innen habt Ihr freie Winkelwahl.

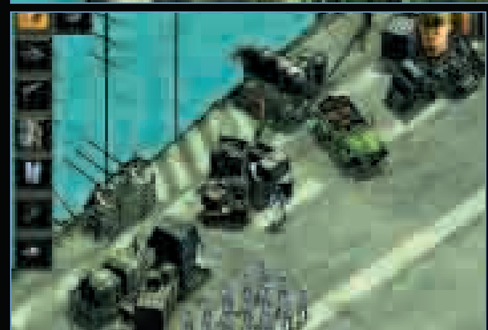
Dabei wird jeder PC-Zocker, der sich einmal in das Strategiespektakel festgebissen hat, gerne dessen Suchtpotenzial bestätigen – nicht zuletzt, weil "Commandos 2" mit einem hammerharten Schwierigkeitsgrad ausgestattet ist. In zehn ausladenden (und auch auf Konsole mit einer selten detailverliebten Optik ausgestatteten) Levels setzt Ihr dem deutschen Feind in der Rolle von insgesamt acht Spezialisten und dem Hund Whisky zu. Mal infiltriert Ihr des Nachts die deutsche U-Boot-Basis in La Rochelle und klaut eine Enigma, mal rettet Ihr in Burma eine Truppe Ghurkas und einen buddhistischen Geistlichen vor den Japanern, mal sucht Ihr im Juni 1944 im französischen Cherbourg nach einem



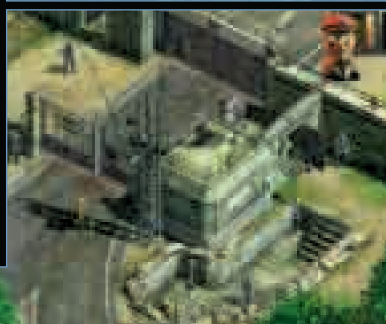


Spion Duchamp setzt auf seine Mehrsprachigkeit, unauffälliges Äußeres und die Giftspritze, um unbemerkt in die Höhle des Löwen vorzudringen.





Über Pop-Up-Menüleisten wählt Ihr Handwerkszeug und Aktionen; eine Schultertaste dient dem flinken Figurenwechsel.





Elementar: Der Sichtbereich der Feinde wird auf Wunsch farbig dargestellt – ist der Kegel grün, schöpft der Gegner keinen Verdacht.

Private Smith. Unschwer zu erkennen: Pyro orientiert sich beim Missionsdesign an berühmten Kriegsfilmen der letzten Jahrzehnte – allerdings ist hier im Gegensatz zum Kino Action ein Fremdwort. Um die unterschiedlichen Aufgabenstellungen (samt Bonuszielen) zu lösen, benötigt Ihr Geduld, Grips und hohe Lernfähigkeit. Denn Möglichkeiten, Soldaten auszuschalten, in schwer bewachte Gebäude einzudringen oder den Feind zu sabotieren, gibt es etliche. Stetig wechselt Ihr über Knopfdruck zwischen den Charakteren Eurer Truppe und nutzt deren jeweilige Spezialfähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände, um im Zusammenspiel der Kräfte ans Ziel zu gelangen. Pionier Hancock nutzt z.B. sein Minensuchgerät, um Sprengkörper zu finden und anschließend zu entschärfen, der Fahrer Brooklyn bastelt aus Stolperdraht und diversen Granaten die hinterhältigsten Fallen, Green Beret O'Hara tritt dank dicker Muskeln Türen einfach ein, während Dieb Lupin lieber seine Dietriche aus dem Rucksack zieht.

Allerlei oft vom Gegner erbeutete Waffen sprechen zwar nicht selten, doch die feindlichen Soldaten und Offiziere sind äußerst wachsam – verdächtige Geräusche oder Sichtkontakt führen schnell zu einem Großalarm und heftigem Mündungsfeuer, dem Eure Mannen nur wenige Sekunden standhalten. Kluge Köpfe setzen auf lautloses Robben im Unterholz, Ablenkung durch die laszive ukrainische Kollegin Natascha oder den Gebrauch von Fäusten, Messern sowie Giftspritzen. Benommene Gegner werden anschließend gefesselt und hinter Mauern oder Gebüschen versteckt.

Im Gegensatz zur PC-Version, bei der die Tastatur prallvoll belegt ist und die Maus via Point&Click als elementares Steuerungswerkzeug fungiert, nutzt Ihr im Konsolen-"Commandos 2" den linken Analogstick zur direkten Bewegung des gerade ausgewählten Charakters; eine Vielzahl an Tastenkombinationen erlauben Euch die originale Aktionsvielfalt. Einzige Einschränkung der PS2- bzw. Xbox-Fassungen (die im übrigen optisch beinahe identisch sind): Mehrspielereinsätze via Netzwerk oder Online-Verbindung wird es nicht geben. Dafür seid Ihr nicht wie auf dem PC ohne Handbuchstudium verloren – in einem ausführlichen Tutorial lernt Ihr die komplexe Bedienung von der Pike auf. *sf*

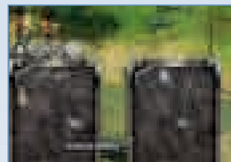
Commandos 2

GENRE	STRATEGIE
HERSTELLER	EIDOS
D-RELEASE	APRIL

Fordernde Strategiekost, geschickt auf Konsole umgesetzt: Kämpft Euch auf Seiten der Alliierten durch wunderschön dargestellte Szenerien – die direkte Steuerung vermeidet Frust.

Kommando Konvertierung

MULTIPLATTFORM-ENTWICKLUNGEN sparen den Herstellern Geld (ein Design = mehrere Spiele), oft werden dabei aber weder die unterschiedlichen Mentalitäten bzw. technischen Vorraussetzungen von Konsolen- und PC-Nutzern, noch die stark abweichende Form der Bedienung beachtet. Hier die drei Hauptprobleme und ihre Lösungsansätze bei "Commandos 2":



Auf PC ist die Maus zur Steuerung unabdingbar

1. MAUSPLAGE

PROBLEM: Schon zu SNES-Zeiten wollte man die Zusatzperipherie Maus dem Konsolenfreund schmackhaft machen – mit leidlichem Erfolg. Dabei ist es nicht mal die Mehrausgabe, die Spieler vom Kauf abhält (bei der PS2 lässt sich auch eine simple 10-Euro-USB-Maus verwenden). Man zockt meist in gemütlicher Haltung vor dem Fernseher und findet nur selten eine vernünftige Unterlage. Der größte Fehler: Die Maussteuerung wird mehr schlecht als recht aufs Pad umgesetzt. Gerade Echtzeitstrategietitel verlieren durch die langwierigere und kompliziertere Handhabung ihren Reiz.

LÖSUNG: Pyro geht bei "Commandos 2" einen geschickten Weg. Statt dem ursprünglich verwendeten Point&Click-System, durch das Ihr Eure einzelnen Charaktere herumkommandiert, wird eine direkte Steuerung der Mannen verwendet. Auf Knopfdruck einblendbare und flink zu durchsteuernde Icons bescheren Euch dennoch die gesamte Optionalität des Originals.

2. ÄRGER AUFLÖSUNG

PROBLEM: Übersicht bei Strategiespielen ist alles – dank hoher Rechnerkapazität und der Erschwinglichkeit großer Monitore bieten mittlerweile die meisten PC-Titel eine ganze Palette an wählbaren, hohen Auflösungen. Beim Fernseher sind den Entwicklern die Hände gebunden: Mehr als 576 sichtbare Zeilen stellt die PAL-Glotze nun mal nicht dar. So muss der Konsolenzocker bei PC-Umsetzungen oft mit einem kleineren Bildausschnitt oder verwaschenen Miniobjekten leben.



Auch auf PC unschön: Die pixelige Zoom-Funktion.

LÖSUNG: Die extrem detailreiche Optik von "Commandos 2" wurde hervorragend und nahe dem Original auf Xbox und PS2 übertragen – allerdings bedarf das Ausmachen von Einzelheiten eines scharfen und ermüdungsfreien Auges. Eine Zoom-Funktion wird zwar geboten, doch diese ist genauso spartanisch wie auf dem PC: Statt den Bildausschnitt neu zu berechnen, werden einfach die Pixel vergrößert.

3. SPARSAMES SPEICHERN

PROBLEM: Begründet auf Konsolengeschichte und -technik hat sich der knauserige Umgang mit Savepoints eingebürgert, viele Titel erlauben erst am Ende eines Levels oder einer Mission das Speichern des Spielstandes. Und sollte die Sicherung doch einmal jederzeit erlaubt sein, dauert der Zugriff auf Speichermenü und Memory Card oft furchtbar lange. Besonders schwer wiegt dies bei knackschweren Strategiespielen, in denen vorsichtige Charaktere alle paar Minuten ihren Spielstand sichern.



Das Aufrufen des Speichermenüs kostet oft zu viel Zeit

LÖSUNG: Über die Gestaltung des Speichervorgangs ist sich Pyro noch nicht im Klaren – laut Aussagen von Produzent Gonzo Suárez sind mehrere Varianten denkbar. Wir würden uns eine Technik wünschen, wie sie bereits in "Half-Life (dt.)" Anwendung fand: Simpler, schneller Quicksave über ganze zwei Tastendrucke.

Kleine Helden, große Taten

Während sich hiesige PS2-Besitzer noch auf Teil 2 freuen, gehen Nippon-RPGler bereits mit dem dritten "Grandia" auf Dungeon-Expedition.

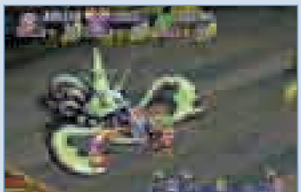

Schlagen oder Zaubern? Die Ausführung eines mächtigen Spruchs kostet oftmals wichtige Sekunden.

Erneut vesetzen Euch Game Arts in eine Welt, in der technischer Fortschritt und altertümliche Lebensweise ein einvernehmliches Miteinander führen. Kuriose motorisierte Zweiräder und gigantische Panzerwagen walzen über Kieswege, in lauschigen Walddörfern finden sich Strohhütten ebenso wie stählerne Hightech-Siedlungen. Hauptheld des Abenteuers ist Evann, ein Magie-begabter Jüngling, der sich auf die Suche nach einer vor Jahren untergegangenen Zivilisation macht. Optisch wirken die kunterbunten Polygon-Welten mit niedrig aufgeflösten Texturen und fehlendem Mip-Mapping zwar genauso altbacken wie die klobig modellierten Charaktere, dafür gaben sich die Entwickler erneut die größte Mühe mit den Details. Stolpert Euer Held beim Durchstöbern eines Hauses beispielsweise über einen Haufen Flaschen, kippen diese von einem Klimpern begleitet hin und her. Ebenso fallen bei fahrlässiger Schnüffelei schonmal Bilderrahmen vom Kaminsims oder reagieren Stühle mit einem herzhaften Knarzen auf unbedachte Stolperer. Auch die hübsch gezeichneten Charakterportraits erfreuen das Auge. Je nach Gemütslage blicken Euch bei Gesprächen zornige oder traurige Konterfeis der Teilnehmer entgegen. Bei den Dungeon-Besuchen schwenkt die Kamera von der Von-schräg-oben-Ansicht direkt hinter Eure Figur. Via Schultertasten lasst Ihr die Kamera rotieren, ruhiges Umschauen aus der Ego-Perspektive ist ebenso möglich – und bitter nötig: Denn die muffeligen Höhlenanlagen setzten sich meist aus weitverzweigten Stollen sowie mehreren, verschieden hohen Ebenen zusammen, zahlreiche Rätseleinlagen und streunende Monster inklusive. Jedes zur Interaktion geeignete Objekt wird dabei mit einem leuchtenden Cursor markiert, auf Knopfdruck führt Euer Held die gewünschte Aktion dann automatisch aus – egal, ob Ihr eine Leiter empor klettern, einen hinderlichen Steinblock in die Tiefe schieben oder durch Schalterumlegen eine Brücke über einen Abgrund legen wollt. Verlaufen ist in den Labyrinthen sowieso kaum möglich, denn eine automatische Karte zeichnet jeden Eurer Schritte mit und informiert zudem über nahendes Feindespack. Genau wie in "Grandia 2" patrouillieren beißfreudige Riesenschaben, Reptilienmänner oder Monstergorillas gut sichtbar die Verliese und auch die rundenbasierten Taktikscharmützel mit Echtzeiteinschlag kommen Veteranen bekannt vor. Haben Euch die Ungetüme zum Duell herausgefordert, informiert eine Art Uhr am Bild-

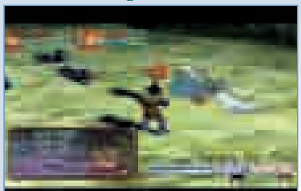
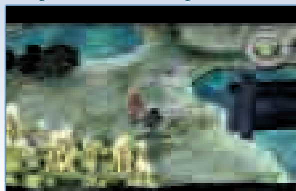


Keile mit Weile: Der Aktionsbalken des zweiten Teils wurde gegen eine Art Uhr getauscht, am spannungsgeladenen Kampfsystem hat sich ansonsten aber wenig geändert.

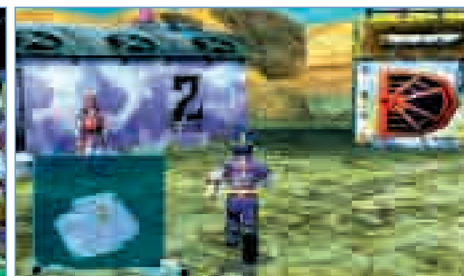
Kerker-Veteranen


Eins der schönsten RPG-Abenteuer der 32-Bit-Generation: "Grandia" (PSone)

DAS UR-"GRANDIA" erschien Ende 1997 für den Sega Saturn. Damit ging für Fantasy-freudige Besitzer des 32-Bit-Systems eine lange Durststrecke zu Ende, konzentrierten die beiden wichtigsten RPG-Hersteller Square und Enix ihr Engagement doch völlig auf die Playstation. Allerdings erschien das Saturn-Highlight lediglich im fernen Osten. Hiesige Rollenspieler und US-Zocker mussten warten, bis Game Arts das zauberhafte Abenteuer zwei Jahre später für den Erzrivalen aus dem Hause Sony umsetzte und schließlich weltweit auf den Markt brachte. Ähnlich verhielt es sich mit dem Nachfolger: Anno 2001 exklusiv für den Dreamcast veröffentlicht, bringt Publisher Ubi Soft in ein paar Wochen die PS2-Umsetzung in die Läden. Grund zur Freude birgt die späte Konvertierung allerdings kaum. Eine uns zur Verfügung stehende Preview-Version sieht mit farbarmen Texturen, fetten PAL-Balken und unerträglichem 50-Hertz-Geflimmer deutlich schlechter aus als das Dreamcast-Original – wir hoffen inständig auf Verbesserung!



Auf dem Dreamcast optisch und spielerisch top, leidet die PS2-Konvertierung (Bilder) von "Grandia 2" noch unter extremen technischen Mängeln.

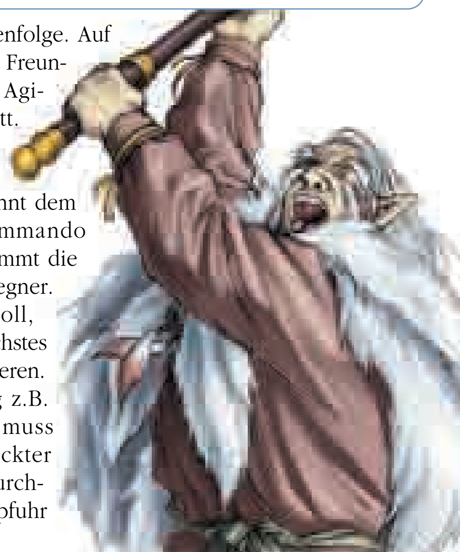



Mit den Schultertasten dreht Ihr die Kamera (oben). Hübsche Porträtzeichnungen illustrieren die Gespräche.

Knusper, knusper, Knäuschen:Gegen Grafikmonster wie "Final Fantasy 10" wirkt die bunte, aber teils recht spartanische Optik von "Grandia Extreme" recht veraltet.

In den schummrigen Gemäuern macht sich öfters verspäteter Grafikaufbau bemerkbar, dafür seht Ihr im Gegensatz zu den meisten Konkurrenz-RPGs Feinde bereits von weitem.

rand über die Aktionsreihenfolge. Auf dieser rotieren Porträts von Freunden und Feinden je nach Agilitätswert verschieden flott. Erreicht ein Indikator die Manöverzone, friert das Getümmel ein und Ihr könnt dem aktiven Helden ein Kommando zuteilen – selbiges übernimmt die CPU für die Reihen der Gegner. Nicht immer ist es sinnvoll, den Bösewicht, der als nächstes an der Reihe ist, zu attackieren. Befindet sich der Fiesling z.B. weit weg vom Helden, muss dieser zunächst mit gezückter Klinge die halbe Arena durchqueren, während die Kampfuhr gnadenlos weitertickt. *cg*



Grandia Xtreme



GENRE	ROLLENSPIEL
HERSTELLER	GAME ARTS / ENIX
D-RELEASE	NICHT BEKANNT

Actionorientierte Taktik-Schlachten im traditionellen Nippon-Ambiente: Bleibt zu hoffen, dass auch PAL-Fantasten in den Genuss von Game Arts kunterbuntem RPG-Vergnügen kommen.

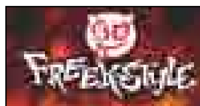
Think Big

EA baut sein erfolgreiches Trend-Label aus: Mit "Sled Storm" und "Freekstyle" gesellen sich nun Schneebobs und Motorräder zum Big-Fuhrpark.

Hoch die Beine: Bei riskanten Sprüngen durch den Canyon lauft Ihr zum Glück wenig Gefahr, dass widrige Hindernisse Euren Flug bremsen.

Pünktlich zum PS2-Start zauberte EA eine Neuheit aus dem Hut: Neben dem bereits gewohnten alljährlichen Sportspiel-Rundumschlag feierte der 'Big'-Ableger seinen Einstand. Damit sollte abseits der traditionellen Disziplinen wie Basketball, Fußball oder Eishockey ein Standbein für moderne Disziplinen geschaffen werden – den Anfang machte "SSX", weitere Veröffentlichungen (siehe Kasten) hielten ein hohes Niveau aufrecht. Zum Frühjahr stehen nun zwei neue Kandidaten in den Startlöchern, um weitere Trendsportbereiche abzudecken.

Heiße Öfen



Als flippiger Motocrossfahrer betätigt Ihr Euch bei "Freekstyle": Zwar tretet Ihr wie bei normalen Rennspielen gegen eine Handvoll Konkurrenten an, doch damit erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten bereits. Die neun Pisten sind nämlich nicht einfach brav asphaltierte oder plattgewalzte Kurse, sondern führen Euch durch die wildesten Gegenden: Egal ob zerklüftete Gebirgsmassive oder zweckentfremdete Schlossgärten, neben etlichen Abzweigungen und Abkürzungen findet Ihr überall mächtige Rampen. Nehmt Ihr diese mit Vollgas, könnt Ihr anschließend in der Luft rund 80 spektakuläre Tricks ausführen, um Punkte zu kassieren und den Turbovorrat aufzufüllen. Um als Triumphator dazustehen, sind diese Aktionen besonders wichtig: Die Platzierungen werden nämlich vor allem an den gesammelten Zählern gemessen, der Zieleinlauf ist zweitrangig. Der





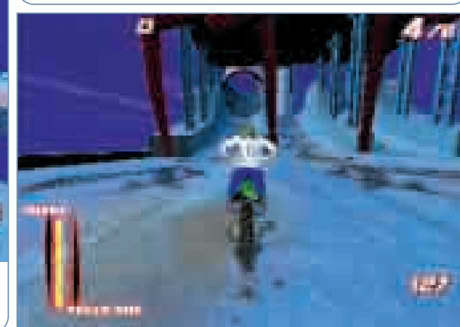
Egal ob freie Felder (links) oder gepflegte Gärten (oben): Vor Eurem Bike ist kein Fleckchen sicher.



Nach unten ist es ein weiter Weg: Solang Ihr allerdings sauber aufkommt, nimmt Euch "Freekstyle" solche Höhenflüge nicht übel.

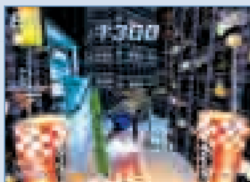


Abstrakte Landschaften wie diese sind bei 'Big'-Spielen nicht selten – "Freekstyle" bildet da keine Ausnahme.

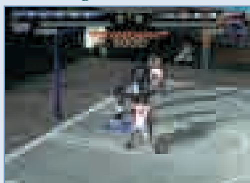


Tolles Trio

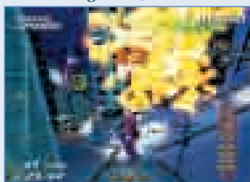
DIE BISHERIGEN VERÖFFENTLICHUNGEN der 'EA Sports Big'-Reihe gaben sich keine Blöße: Alle drei Titel überzeugten mit frischen Ideen, schicker Optik und motivierendem Spielprinzip.



SSX (2000): Die 'Big'-Premiere schlug ein wie eine Bombe. Wollten andere Snowboard-Spiele so realistisch sein wie möglich, scherten sich die "SSX"-Macher darum nur wenig, sondern bastelten ein flottes Rennspiel mit skurrilen Charakteren, abgedrehten Strecken und aberwitzigen Stunts. Angetrieben von heißen Rhythmen (u.a. des Beastie-Boys-DJs Mix Master Mike) und poppiger Optik, der man die gelegentlichen Ruckler verzieh, setzte das Spektakel die Maßstäbe für kommende 'Big'-Titel.



NBA STREET (2001): Beim Gedanken an ein Spaß-Basketball erschauderten die meisten "NBA Jam"-geschädigten Zocker, zu abgenudelt schien doch das Grundprinzip. EA schaffte dennoch das Kunststück, einen innovativen Genrevertreter zu stricken, der seine Inspirationsquellen in allen Belangen übertraf: "NBA Street" verknüpfte gekonnt Realismus mit Arcade-Feeling und lockte mit edler Grafik, toller Steuerung und intelligenten, aber nicht unfairen Gegnern.



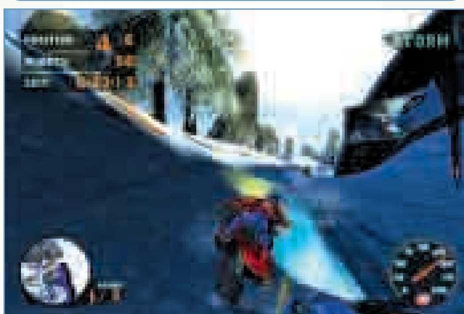
SSX TRICKY (2001): Zwar hatten Fans des ersten Teils auf mehr Verbesserungen spekuliert als ein paar neue Charaktere und Strecken (die versprochene ruckelfreie Grafik wurde leider nicht verwirklicht), doch insgesamt blieb das peppige Snowboardrennen bewährt witzig und unterhaltsam. Soundfetischisten durften sich zudem über den Einsatz der neuen 'DTS Interactive'-Technologie erfreuen, die eindrucksvoll bewies, dass auch der PS2 digitale Surroundklänge während des Spiels entlockt werden können.

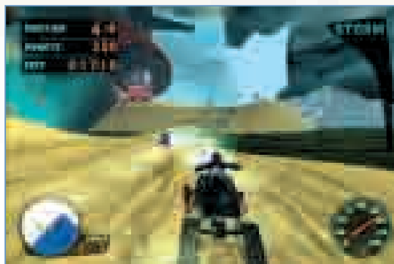


Abstrakte Abkürzung: Der schnelle Weg durchs Geisterhaus verblüfft mit irrer Optik.



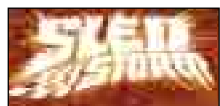
Tricks gehören für flotte Schneebobpiloten zum Geschäft: Sitzt Ihr allerdings vor der Landung nicht wieder fest im Sattel, drohen böse Unfälle.


Gefahr von hinten: Ankommende Gegner erkennt Ihr dank fettem DTS-Sound und Scheinwerferlicht.

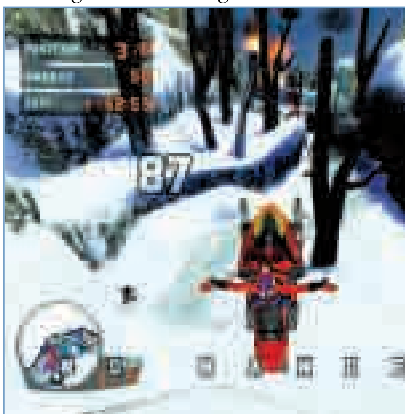

Lasst Euch von Konkurrenten nicht abhängen: In deren aufgewirbelten Schneefontänen fällt die Orientierung schwerer.

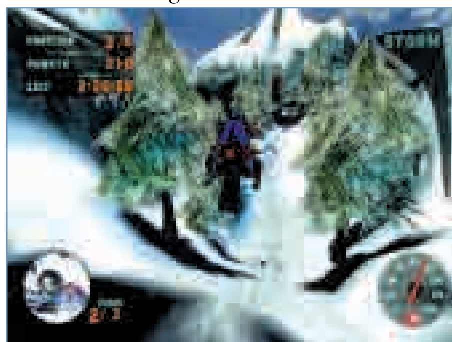
Wahnsinn hat allerdings System: Ständiges Wiederholen der gleichen Tricks gibt weniger Punkte. Verharrt Ihr wiederum in einer Pose, werdet Ihr je nach Zeitdauer immer höher entlohnt – haltet Ihr sie zu lange, droht entweder ein Crash oder der Verdruss der Juroren, die prompt ihr Urteil wieder revidieren. Sowohl Grafik als auch Spielverlauf erinnern nicht wenig an den Stallkollegen "SSX", doch "Freekstyle" hat genug Eigenheiten, um sich ausreichend abzuheben: Für Zweiradfans mit Lust auf das etwas andere Rennerlebnis kündigt sich ein interessanter Titel an.

Kühle Kisten



Schneemobile sind nicht unbedingt die naheliegendsten Vehikel für Rennspiele: Neben EA mit dem Ur-"Sled Storm" (siehe Kasten) versuchte sich bislang nur Midway ("Arctic Thunder") an der Entwicklung einer entsprechenden Raserei – mit desaströsem Ergebnis. Den angekratzen Ruf der Transportmittel soll nun ein neues "Sled Storm" aufpolieren: Trotz gleichen Namens muss man eine mögliche Verwechslung kaum befürchten – zwar liegt das gleiche Grundprinzip vor, doch dank der 'Big'-Kur kommt ein vollständiges anderes, frisches Spiel heraus. Habt Ihr Euch nämlich auf das kettengetriebene Fahrzeug geschwungen, erwarten Euch auf sieben Kursen packende Positionsduelle und abgedrehte Szenarien. Die haben es in sich: So braust Ihr durch einen überdimensionierten, ausgeflippten Vergnügungspark oder tuckert im Bermuda-Dreieck an halbversunkenen Schiffen und gefährlichen Eisbergen vorbei. Wie bei "Freekstyle" spielen auch hier Stunts eine wichtige Rolle: Durch coole Aktionen sammelt Ihr Sprit für den Turboschub, mit dem Ihr die Konkurrenz alt aussehen lasst.
Wem die Kunststücke zu gewagt sind, der demoliert gegen Belohnung am Pistenrand stehende Absperrungen und Gegenstände. Die ausladenden Gebiete laden zudem zum Erkunden von Abkürzungen und Alternativrouten ein, die gelegentlich sogar durch Gebäude führen. Ihr müsst diese Vorteile nutzen, um weiterzukommen und Euch neue Ausrüstung für Euren Schneebob leisten zu können. Unsere Vorabversion hatte zwar noch mit einer arg schwankenden Bildrate zu kämpfen, doch das flippige Design von Fahrern und Umgebung lässt schon erahnen, dass auch "Sled Storm" sich nahtlos in das 'Big'-Ambiente einfügen wird. *us*



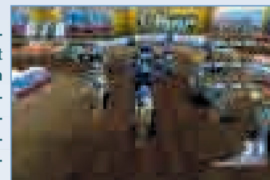

Das ist nur der Anfang: Der erste "Sled Storm"-Kurs sieht noch relativ gewöhnlich aus.

Vorbildfunktion

DAS KOMMENDE 'BIG'-DUO ist zwar in puncto Spielprinzip neuartig, doch beide Titel können auf mehr oder weniger direkte Vorfahren in der EA-Softographie verweisen:

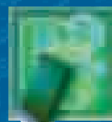


"SLED STORM" trägt den gleichen Titel wie das 1999 für die PSone erschienene Schneemobilrennen: Auch damals galt es, auf verschneiten Pisten als erster die Zielflagge zu erreichen – allerdings alles im Rahmen eines normalen Wettbewerbs, weder Kurs- noch Fahrerdesign fielen auch nur annähernd so flippig aus wie bei der 2002er-Neuauflage. Dem Spielspaß tat das keinen Abbruch, trotz kleinerer Technik-Mängel und einem recht knappen Umfang gab es seinerzeit 77% im MAN!AC-Test.



"FREEKSTYLE" hat nur entfernte Verwandte vorzuweisen, die zudem zu Recht aus dem alljährlichen Update-Zyklus von EA geflogen sind: Bei der "Supercross"-Reihe wart Ihr zwar mit flotten Moto-cross-Maschinen unterwegs, doch beschränkte sich die technisch biedere Raserei auf dröge Stadion- und Freiluftkurse, bei denen Abwechslung klein geschrieben wurde. Der Spaßfaktor köchelte auf Sparflamme – "Freekstyle" wird dieses Schicksal kaum drohen.

Freekstyle

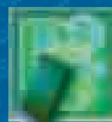


GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
D-RELEASE	APRIL



Die Motorrad-Alternative für Trendsportler: Rast mit flippigen Charakteren über nicht minder abgedrehte, lange Pisten und sammelt mit einem großen Trickarsenal Punkte – perfekt für alle, die Vollgas und Verrenkungen lieben.

Sled Storm



GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
D-RELEASE	APRIL



Außer dem Namen und dem Fortbewegungsmittel blieb nicht viel vom Vorgänger: Spektakuläres Schneebobrennen mit hohem Tempo und abwechslungsreichen Szenarien sowie solider Aufrüst-Option.

Spielzeugland in Würfelhand

Nintendo dominierte die Nürnberger Spielwarenmesse – mit Gamecube, GBA und Pokémon Mini





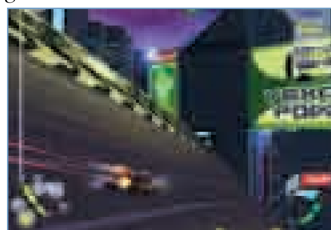
Gewöhnlich erwartet man von der Halle 8 (digitale Unterhaltung) auf der Nürnberger Spielwarenmesse als schreibender Konsolenkenner wenig. Nachdem sich die Fachschau hauptsächlich an Einkäufer großer Handelsketten und kleiner Spielzeugläden richtet, ist die Ausbeute an überraschenden Produktneuheiten logischerweise mickrig. Dieses Jahr stand die Messe allerdings unter den Vorzeichen zweier europäischer Konsolenstarts – entsprechend präsentierten sich Nintendo und Microsoft stolz mit Gamecube respektive Xbox.



Einer der Starttitel für den Pokémon Mini ist dieser niedliche Flipper

Fairer Preis

Vor allem am Stand von Big N wurde aus dem Vollen geschöpft: Um den Kunden einen Eindruck der neuen Konsole zu geben, die nun am 3. Mai für 249 Euro starten soll, bot man knapp 20 spielbare Titel auf. Neben alten japanischen und amerikanischen Bekannten durfte z.B. das blutige Silicon-Knights-Abenteuer "Eternal Darkness" angetestet werden, von Konami gab's spielbare (und hervorragend aussehende) Versionen der Starttitel "ISS 2" und "ESPN International Winter Sports". Die Gamecube-Titel werden jeweils um die 60 Euro kosten, sind also zehn Euro günstiger als Xbox-Software. Bei der Farbe haben Konsolen-Käufer im Mai die Wahl zwischen edlem schwarz und dem bekannten Nintendo-lila, Controller wird es zusätzlich in lila mit transparenter Unterseite geben. Den Verkauf des Gamecube (von dem Europaweit etwa 500.000 Geräte zum Start ausgeliefert werden) unterstützt Nintendo mit einer 100 Millionen Euro schweren PR- und Marketingkampagne.

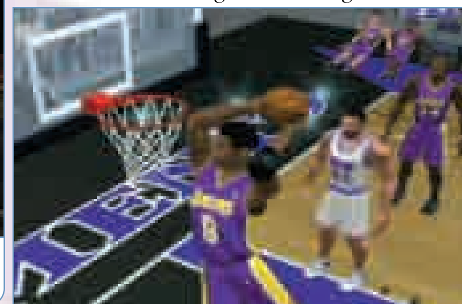

Acclaim ist einer der wichtigsten Unterstützer des europäischen Gamecube (im Bild "Extreme G3")

Doch auch im Handheld-Bereich hatten die Japaner einiges zu bieten: Der auf einen Preis von 100 Euro gesenkte GBA ist demnächst auch in schwarz erhältlich, die bevorstehende Veröffentlichung von "Golden Sun" und "Super Mario Advance 2" sollen die Verkäufe kräftig ankurbeln. Vorher gibt's allerdings ein



Mit dem Mini-Taschenspieler will Nintendo die Zielgruppe der ganz Kleinen erschließen





Auf der Messe spielbar: Das Grusel-Gemetzel "Eternal Darkness" und die Korb-Action "NBA Courtside 2002".

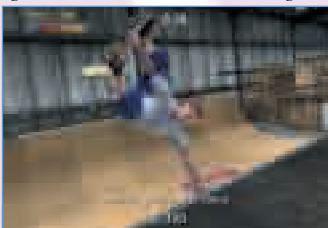


Nintendo engagierte eine Mädeltruppe, die sich in "Pikmin"-Kostümen unter die Menge mischte und die Besucher amüsierte (oder nervte).

Geschwisterchen des GBA zu erstehen: Das Zwerggerät Pokémon Mini kommt bereits am 15. März für 49 Euro in den Handel, gebundelt mit dem Modul "Pokémon Party mini". Mehr über die niedliche Kindergarten-Konsole findet Ihr in unserer Handheld-Ecke auf Seite 124.

Kleine Brötchen

Der Xbox-Stand hatte wenig vom Glanz des schräg gegenüber liegenden Nintendo-Auftritts: Zwar präsentierte Microsoft eine lange Reihe von Displays, auf denen die meisten Starttitel (ausführlich in unserem Special in der Heftmitte getestet) spielbar waren, beim Drumherum gab man sich aber spartanisch. Der Grund für den eher mageren Auftritt: Microsoft selbst fungierte nur als Untermieter des Stands von NBG – die Activision-Tochter zeichnet für den Vertrieb der Xbox-Hard- und Software verantwortlich. In der kleinen Activision-Ecke gab's denn auch mit "Tony Hawk's Pro Skater 3" einen der wenigen 'neuen' Titel für die Xbox zu sehen. Im Gegensatz zu den USA, die eine aufgebohrte Version des zweiten Teils zum Konsolenstart erstehen durften, bekommt Deutschland im April bereits den dritten Aufguss der Skater-Saga serviert.



Bei uns wird auf den "2X"-Teil verzichtet und gleich "Tony Hawk's Pro Skater 3" für die Xbox veröffentlicht

Lahmende Dritte

Der Rest der Messe – zumindest im für Videospieler relevanten Areal – gestaltete sich äußerst überschaubar. Infogrames präsentierte sein Programm für 2002 ausschließlich in engen Besprechungszimmern, Produktdebüts sind sowieso erst wieder für die E3 geplant. Auch Vivendi Universal zeigte wenig Neues, zumindest auf dem Papier deutet sich aber eine glorreiche Konsolenzukunft des französischen Mischkonzerns an. So schlachtet man auf diversen Plattformen die "Herr der Ringe"-Lizenz aus – neben "Die Gefährten" erwartet uns in näherer Zukunft auch ein Titel zum literarischen Vorgänger "Der Hobbit". Eines der spannendsten Produkte ist sicherlich "Die Hard: Nakatomi Plaza", das 2003 auch auf dem Gamecube harte Ego-Shooter-Kost bieten soll. Nintendo-Konsolen hat auch Kemco im Visier: Neben "Batman: Dark Tomorrow" nach Comic-Vorlage (Ubi Soft besitzt die TV-Serien-Rechte) für den Gamecube, arbeitet der japanische Hersteller vor allem für den GBA. Interessantestes Produkt ist "Boulder Dash Ex" – nachdem Ikarion und damit der Klassiker-Clone "Roxstar" eingegangen sind eine neue Hoffnung, sich in Nostalgie schwelgend durch die Erde wühlen und Diamanten sammeln zu dürfen. Zudem vergrößert Kemco mit "Crazy Chase" das Lager der SNES-Umsetzungen auf dem GBA – nah am Original hüpft Ihr mit Kid Klown durch kunterbunte Szenarien.

Lediglich ein Peripherie-Hersteller konnte noch unsere Aufmerksamkeit auf sich ziehen: Vidis zeigte bereits eine reiche Palette an Gamecube- und Xbox-Controllern und -Kabeln, zudem überlegt man gerade, ein Portable-Set für die Nintendo-Konsole auch bei uns auf den Markt zu bringen: Dank scharfem LC-Display zum Aufsetzen und schmalem Akku-Pack an der Unterseite wird der Würfel zur mobilen Spielstation. *sf*



Kemco mit der Lizenz zum Buddeln: "Boulder Dash Ex" belebt den Klassiker auf GBA wieder.



"Blofeld", "Black Belt", "Klitschko Boxing"? Nein, auf der Messe wurden keine Xbox-Geheimprojekte angekündigt. Die Cover sind Dummys, die die Spielewand ein bisschen bunter aussehen lassen sollten.

Frühlingsgefühle

AM 3. MAI IST ES ENDLICH SO WEIT: Der Gamecube kommt in den Farben schwarz bzw. lila für 249 Euro in die Läden. Mit 21 Titeln zu je 60 Euro bekommt die Konsole ein für Nintnedo-Verhältnisse quantitativ und qualitativ nie dagewesenes Startaufgebot zur Seite. In der Tabelle findet Ihr die Launch-Palette und bestätigte Titel für das restliche Jahr 2002.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	D-TERMIN
2002 FIFA World Cup	Sport	EA	3.5.
Batman Dark Tomorrow	Action	Kemco	3.5.
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	3.5.
Burnout	Rennspiel	Acclaim	3.5.
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim	3.5.
Dave Mirra Freestyle BMX	Trendsport	Acclaim	3.5.
Donald Duck Quack Attack	3D-Jump'n'Run	Ubi Soft	3.5.
ESPN International Winter Sports	Sport	Konami	3.5.
Gauntlet Dark Legacy	Action	Midway	3.5.
ISS 2	Sport	Konami	3.5.
Luigi's Mansion	Geschicklichkeit	Nintendo	3.5.
NHL Hitz	Sport	Midway	3.5.
Sonic Adventure 2 Battle	3D-Jump'n'Run	Sega	3.5.
Spider-Man	Action	Activision	3.5.
Star Wars Rogue Leader	Action	LucasArts	3.5.
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	3.5.
Tarzan Freeride	Geschicklichkeit	Ubi Soft	3.5.
Tetris World	Puzzle	THQ	3.5.
Tony Hawk's Pro Skater 3	Trendsport	Activision	3.5.
Universal Studios	Simulation	Kemco	3.5.
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	3.5.
18 Wheeler	Rennspiel	Acclaim	Mai
Bloody Roar	Beat'em-Up	Activision	n.b.
Bomberman	Partyspiel	Activision	n.b.
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Action-Adventure	Nintendo	3. Quartal
Extreme G3	Rennspiel	Acclaim	Mai
Evolution Worlds	Rollenspiel	Ubi Soft	3. Quartal
Inline Skating	Trendsport	Acclaim	3. Quartal
Jeremy McGrath Supercross	Rennspiel	Acclaim	3. Quartal
Mario Sunshine	Action-Adventure	Nintendo	4. Quartal
NBA Courtside 2002	Sport	Nintendo	24.5.
Pikmin	Strategie	Nintendo	14.6.
Resident Evil	Survival-Horror	Capcom	2. Quartal
Star Fox Adventures	Action-Adventure	Nintendo/Rare	3. Quartal
Super Smash Bros. Melee	Beat'em-Up	Nintendo	24.5.
Turok Evolution	Ego-Shooter	Acclaim	August
Vexx	3D-Jump'n'Run	Acclaim	4. Quartal
Virtua Striker 3	Sport	Sega	2. Quartal
Worms Blast	Partyspiel	Ubi Soft	4. Quartal
Zoo Cube	Puzzlespiel	Acclaim	3. Quartal

Aus heiterem
Die Tagebücher von Big

MAN!AC präsentiert Euch einen exklusiven Einblick in die Entstehung des packenden Xbox-RPGs "Project Ego".

Peter Molyneux – dieser Name steht im Spielesektor für Visionen und deren Verwirklichung. Unter dem Patronat des Kult-Designers ("Populous", "Magic Carpet", "Black & White") arbeitet das junge englische Studio Big Blue Box an einem der ambitioniertesten Rollenspiel-Projekte unserer Zeit: "Project Ego". Doch wer steckt eigentlich hinter dem seltsamen Namen 'Große blaue Schachtel'? Wie kommen diese Leute an einen Szenestar wie Molyneux? Welche Brocken mussten und müssen aus dem Weg geräumt werden, bis aus einer diffusen Idee ein potenzieller Bestseller wird? Exklusiv für Deutschland bekommt Ihr ab dieser MAN!AC-Ausgabe tiefe Einblicke hinter die Kulissen eines Entwicklers – oftmals mit einer dicken Prise britischen Humors notiert von den Big-Blue-Box-Gründern Dene (oben links) und Simon Carter.

Ein Spiel entsteht am Zeichentisch: Hier seht Ihr die ersten Skizzen der fantastischen Welt von "Project Ego".

Ist es nicht jedermanns Traum, ein eigenes Entwickler-Studio zu gründen?

Die Aussicht auf kreative Freiheit; die Möglichkeit, mit talentierten, gleichgesinnten Individuen zu arbeiten; die Gewissheit, dass jede lange, einsame Nacht vor dem Monitor es wert ist? 1985 schworen wir uns einen feierlichen, brüderlichen Eid, dass wir eines Tages loslegen werden – gleich wenn Simon durch die Pubertät ist. Wir brauchten nur 13 Jahre, diesen Plan in Gang zu bringen, und nach zwei Monaten sinnloser, ermüdender Rangelei um den Firmennamen gab Dene die historischen Worte von sich:

"O.K. Blödmann, ich glaube, dass Big Blue Box nicht zuuu dämlich klingt".

Die Wahl Deines Debüt-Spiels ist nicht so einfach. Top-Priorität hat logischerweise das Finden eines Geldgebers, und Publisher ziehen es vor, dass risikoreiche junge Start-Ups halbwegs konservative Designvorschläge abgeben. Wenn Du nicht willst, dass Deine Idee schneller als ein vergammeltes Sandwich fallen gelassen wird, dann sollte Dein erster Titel die "Drei Goldenen Regeln eines Start-Ups" befolgen:

- *Das Spiel sollte einen vernünftigen Umfang haben, aus einem wohl-definierten Genre stammen und bevorzugt Brüste und/oder Autos bieten.*
- *Das Design sollte auf einer existierenden Technologie basieren, oder wenigstens technisch unkompliziert sein.*
- *Es sollte einen netten, eingängigen Titel haben.*

Insofern hatten wir eine Menge Probleme an der Backe: Wir wollten ein einzigartiges Rollenspiel erschaffen. Die Welt wäre ein atemberaubend schöner Platz, angefüllt mit Wasserfällen, Bergen, dichten Wäldern; bevölkert von bezwingenden und überzeugenden Charakteren mit echter Persönlichkeit, Leute, die wirklich auf das reagieren würden, was Du tust. Wir wollten dem Spieler Kontrolle geben über einen Helden, der sich an den Spielverlauf anpasst, der altert, den Narben an vergangene Schlachten erinnern, der sich tätowieren lässt, Dreadlocks

Kein Artwork: Diese Bilder stammen aus dem Spiel – allerdings nicht von einer Xbox am Fernseher, sondern direkt von der Entwickler-Hardware.

Himmel Blue Box TEIL 1

trägt und Kleidung – so dem Spieler der Sinn danach steht. Wir wollten, dass jede einzelne Person, die unseren Titel spielt, eine einzigartige Erfahrung hat und eigene Geschichten erzählen kann. Und wir nannten das Spiel "Thingy" (Anm.: zu Deutsch etwa "Dingens").

Das sollte härter werden als wir dachten...

Es war eine flüchtige, angetrunkene Konversation mit Peter Molyneux, die unser Leben veränderte. Wir arbeiteten seit Jahren mit Peter, an Spielen wie "Dungeon Keeper" und "Magic Carpet", und es war während unserer regelmäßigen Brettspielabende, als Simon die Probleme rund um das Thema "Debütspiel junger Firmen" auf den Tisch brachte. Peter hatte kürzlich Lionhead gegründet und selbst mit diesen Problemen zu kämpfen, weshalb er recht verständnisvoll war. Als wir unsere Gedanken austauschten, stellte sich schnell heraus, dass wir dieselbe Vorstellung über die Hürden hatten, die sich neuen Studios stellen:

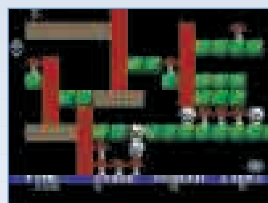
- *Publisher verabscheuen Risiko; aber Risiko ist der Schlüssel zu neuen, aufregenden Spielen, die unsere Industrie voranbringen.*
- *Ein ambitionierter Titel benötigt Technik, Grafik, Sound sowie Leveldesign vom Feinsten, zudem gründliches Betatesten – mehr als sich ein kleines Team mit durchschnittlichem Budget und Zeitplan leisten kann.*
- *Grüne Studios müssen oft eine riesige Menge Zeit für das Tagesgeschäft aufbringen, statt sie effektiv in die Entwicklung von Spielen zu stecken.*

Um diese Probleme zu lösen, brauchten wir Glaubwürdigkeit bei den Publishern, mehr Ressourcen, die Freiheit, Spiele zu entwickeln und nicht Papier zu stapeln. Innerhalb eines Monats hatten wir eine mögliche Lösung aller drängenden Probleme ausgearbeitet: Lionhead würde einen 'Lionhead Satelliten' erschaffen – ein System, um neue Studios, die innovative Spiele entwickeln, zu unterstützen. Die Idee dahinter war, dass Lionhead uns mit Technologie, Beta-Testen, Design, PR und geschäftlicher Unterstützung versorgen würde, während wir die Zeit hätten, unser Spiel zu entwickeln. Es war eine fantastische Idee, die uns das Vertrauen und den Rückhalt gab, den wir so bitter nötig hatten, und die einen unserer besten Freunde in der Industrie zu unserem Geschäftspartner machte.

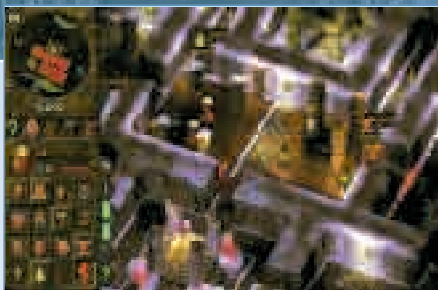
Wenn wir jetzt nur noch einen Publisher fänden...

Project 8 Bit

DENE UND SIMON CARTER sind nicht nur die Gründer von Big Blue Box und die Autoren dieses Tagebuchs, die beiden Brüder bereichern schon seit etlichen Jahren die Spieleindustrie mit gelungenen Titeln. Seine ersten Sporen verdiente sich Dene (gerade mal 15 Jahre alt) auf dem ZX Spectrum mit dem Labyrinth-Spiel "Rockman" (Mastertronic, 1985), auf dem Sinclair-Rechner und dem C64 zeichnete er für die "Druid"-Titel (Firebird, 1986) verantwortlich. Ein enges Verhältnis zu Design-Guru Peter Molyneux besteht seit der Arbeit der beiden an diversen Bullfrog-Titeln. So war Simon einer der Hauptprogrammierer des 1994 erschienenen Action-spiels "Magic Carpet" (PC, PSone), Dene werkelte bei "Theme Park World" (PC, PSone, PS2) und "Populous: The Beginning" (PC, PSone) mit. Dene und Simon Carters innovativste und gleichzeitig erfolgreichste Bereicherung der Spielewelt war die Kerkermeistersimulation "Dungeon Keeper" (1997, PC), bei der sich die beiden als Designer betätigten. Heute stehen die Carters ihrem eigenen Studio Big Blue Box vor und arbeiten als Hauptprogrammierer (Simon) bzw. -designer (Dene).



Dene Carters "Rockman" erschien 1985 in Mastertronics '199 Range' (jeder Titel für 1,99 Pfund).



Witziges Konzept: In "Dungeon Keeper" musstet Ihr Eure Höhle vor eindringenden Abenteurern beschützen.



BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Realität im April: PS2 geht mit hohem Tempo online



Nach Monaten der Stille um Sonys Onlinepläne kommt die PS2 einer Breitband-Verbindung ins Internet nun mit großen Schritten näher. Auf einer Pressekonferenz in Tokio kündigte der Präsident von SCEI, Ken Kutaragi, den Start der sogenannten 'Playstation BB'-Dienste für April an.
In Japan arbeitet Sony schon seit geraumer Zeit mit Netzwerk-erfahrenen Partnern an der Entwicklung eines PS2-Online-Angebots. Die Konsolenbesitzer erhalten ab April die nötige Breitband-Hardware zu einem Ausflug ins Netz von ihren jeweiligen Providern, Sony selbst steuert die Software 'Broadband Navigator' bei. Um die Basisfunktionen des Programms zu nutzen, ist der Kauf einer Festplatte beinahe unabdingbar: So lassen sich aus dem Netz PSone- und PS2-Spiele ziehen und auf der Harddisk speichern, zudem dürfen die Nutzer Musikstücke herunterladen und abspielen. Selbstredend gehört E-Mail mit zu den Grundfunktionen des 'Broadband Navigator', die implementierte 'RealPlayer'-Software erlaubt das Betrachten streamender Videofilme.



Das wohl wichtigste Internet-Angebot für eine PS2 mit Breitband-Adapter: "Final Fantasy 11".

Der Provider NTT Broadband kündigte bereits seine Preisvorstellungen für die Dienste an: 1.500 Yen (ca. 13 Euro) beträgt die monatliche Grundgebühr, der Spiele-Download kostet einmalig 18.000 Yen (ca. 155 Euro) oder 1.160 Yen (ca. 10 Euro) pro Monat.
Zusätzlich enthüllte Sony eine dicke Liste an Entwicklern und Projekten, die die Breitbandverbindung nutzen werden. Atlus arbeitet z.B. gerade an einem Mulitplayer-RPG, Genki bzw. Hudson an Onlineversionen von "Tokyo Xtreme Racing" respektive "Bomberman". Sony wird "GT3"-Piloten ins Internet schicken und Capcom (man höre und wundere sich) "Resident Evil"-Anhänger. Wie gewohnt, gibt's für die Europäer noch keine Ankündigung.

GBA-Spiele werden günstiger

Branchenintern wurde es schon ein Weilchen gemunkelt, Nintendo wollte noch keine offizielle Bestätigung geben: GBA-Titel werden billiger. Der Grund liegt wohl in günstigeren Modul-Produktionspreisen, die Big N den Drittherstellern gewährt. Die erste Software-Firma, die dies zu einer kundenfreundlicheren Preisgestaltung nutzt, ist THQ: Die bereits erhältlichen Titel "Atlantis" und "GT Advance" sind um ein Drittel billiger geworden, mit "FILA Decathlon" kommt ein nagelneues Produkt für 34,95 Euro in den Handel.

NACHGEHAKT



NA, DAS WURDE ABER AUCH LANGSAM ZEIT: Nintendo hat endlich die Lehren aus der GBA-Hochpreispolitik und dem gesunkenen Interesse der Dritthersteller an dem 32-Bit-Handheld gezogen. Ein Preis von 55 Euro für ein vergleichsweise simples Spiel, das mit erheblich weniger Aufwand produziert wird als ein Titel für Heimkonsolen, war und ist dem Kunden nicht vermittelbar – noch problematischer hierbei, dass sich ein weiter Bereich der GBA-Software-Landschaft an die Taschengeldfraktion richtet. Informelle Kommentare von Branchenkennern in der Vergangenheit klangen schwer ernüchtert: Investitionen in junge GBA-Entwickler? Fehlanzeige. Teure PR- oder Marketingaktivität für einen Titel? Lohnt sich sowieso nicht! Schön, dass ein niedriger Preis nun die Verkäufe ankurbeln und damit auch höhere Budgets bei den Programmierern ermöglichen könnte (denn die geschmälerten Einnahmen gehen voll zu Kosten Nintendos). Vielleicht bleibt uns so ja auch eine Menge Billigmüll in Zukunft erspart...

Zocken am PC-Monitor: Zwei VGA-Boxen für alle Systeme

Eigentlich verrät schon die Überschrift nichts Gutes: Eine VGA-Box kompatibel mit allen Konsolen? Das kann doch nur auf 'minderwertige' Signalquellen hinauslaufen... Und tatsächlich: Sowohl Grandtecs 'JoyMate' als auch SRCs 'PS2/PS1 VGA Box' zapfen wahlweise das Video- oder S-Video-Signal der Konsolen ab und wandeln es in den VGA-Standard. Doch der Reihe nach: Die knapp Handteller große 'JoyMate'-Box für 105 Euro bietet Eingänge für Video und S-Video (Konsolen, Videorecorder oder andere Geräte mit entsprecheden Ausgängen) sowie für VGA-Signale (PC). Darüber hinaus findet Ihr an dem Gerät eine 'Line in'-Klinkenbuchse für die Einspeisung von Tonsignalen. Ausgänge gibt's in Form einer VGA-Buchse sowie einer Klinkenschnittstelle für Stereo-Aktiv-Boxen. Das beigelegte Netzteil übernimmt die Stromversorgung und via mitgeliefertem VGA-Kabel verbindet Ihr die Box mit Eurem Monitor. Praktisch: Per Fernbedienung wechselt Ihr zwischen den verschiedenen Eingangssignalen, stellt Helligkeit, Kontrast sowie Farbsättigung ein und entscheidet Euch zwischen den Normen PAL, PAL60 oder NTSC. Im Praxistest bewahrheitete sich anschließend die alte Binsenweisheit "Das Ausgangssignal ist nur so gut wie das Eingangssignal": Das Bild auf dem Monitor wirkte sowohl mit Video- als auch S-Video-Anschluss unscharf und farbarm. Dem brillanten VGA-Bild eines Dreamcast ist diese Lösung weit unterlegen, auch das 'normale' RGB-Bild am Fernseher sieht um Welten besser aus. Fazit: Wer partout am PC-Monitor zocken und keinen Fernseher kaufen will, muss sich wohl mit dieser unbefriedigenden Lösung abfinden.



PRODUKT	
JoyMate	
HERSTELLER	
Grandtec	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
alle Konsolen	105 Euro
Vielfältige Anschlussvarianten, jedoch kein überzeugendes Bildergebnis.	

SRCs 80 Euro teure VGA-Box soll laut Packungsrückseite ebenfalls mit allen möglichen Zuspielern funktionieren. Das Problem: Die Stromversorgung läuft über den MemCard-Slot von PSone bzw. PS2! Die Zahl der Ein/Ausgangsbuchsen deckt sich mit Grandtecs 'JoyMate', zusätzlich bietet SRCs Accessoire jedoch ein fest eingebautes Playstation-Anschlusskabel. In puncto Bildqualität ist die 'PS2/PS1 VGA Box' genauso schlecht bzw. gut wie Grandtecs 'JoyMate'. Wer kann, sollte diese beiden Boxen meiden und auf das wesentlich bessere RGB-Signal der Konsolen zurückgreifen.



PRODUKT	
PS2/PS1 VGA-Box	
HERSTELLER	
SRC	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
PSone/PS2	80 Euro
Kein Ersatz für RGB-Kabel: Nicht empfehlenswerte Pseudo-VGA-Box.	

Edelmetall für die PS2: Sony startet Platinum-Reihe

Alles wird teurer mit dem Euro? Nicht ganz – Zocken auf der PS2 kommt Euch jetzt erheblich günstiger als im alten Jahr. Ab März startet Sony seine von der PSone bekannte Platinum-Reihe auch auf der PS2. Die ersten vier Spiele, die in ästhetisch diskussionswürdiger Silberglanz-Verpackung auf den Markt kommen, sind Tecmos Prügelperle "Dead or Alive 2", die feine Formel-1-Simulation "F1 2001", Polyphonys "GT 3" und Namcos "Tekken Tag Tournament". Je Titel löhnt Ihr 29,95 Einheiten unserer neuen Währung.



Und weil mit "Metal Gear Solid 2" endlich wieder eine im Massenmarkt geläufige Killer Application für die 128-Bit-Konsole erscheint, setzt Sony noch eins drauf und veröffentlicht am 20. März das "MGS2"-PS2-Bundle für 339,95 Euro. Habt Ihr noch keine Konsole und wollt Snakes neues Abenteuer unbedingt zocken, spart Ihr ca. 33 Euro gegenüber den Einzelverkaufspreisen.

USA: Microsoft und Sony sollen Urheberrechte verletzt haben

Gewöhnlich sitzen die Konzerne bei Fragen des Urheberrechts gegenüber der Anklagebank, nun müssen Sony und Microsoft als Beschuldigte Platz nehmen.

Die amerikanische Immersion Corporation, eine Firma, die Force-Feedback-Technologie entwickelt und an Peripheriehersteller wie Mad Catz oder Saitek lizenziert, hat in Kalifornien Klage eingereicht. In der Schrift werden Sony und Microsoft beschuldigt, dass Force-Feedback-Controller und unterstützende Spiele für Xbox, PSone und PS2 die Patentrechte von Immersion verletzten – insgesamt hält die kleine Firma über 150 weltweite Patente, die mit dieser Technologie zu tun haben. Zu dem Rechtsstreit kam es letztendlich, weil sich weder Sony noch Microsoft zu einer außergerichtlichen Lösung durchringen konnten.

Sony gewinnt Prozess gegen Mod-Chip-Hersteller

Der Playstation-Konzern hat vor dem Hohen Gericht in London eine entscheidende Schlacht geschlagen. Im Verfahren gegen Channel Technology, die englischen Tüftler hinter dem PS2-Mod-Chip 'Messiah' (siehe MAN!AC-News 2/2002) sprach der Vorsitzende die Angeklagten schuldig. Der Kopierschutz auf lizenzierten PS2-Silberlingen sei dazu da, das Duplizieren von Spielen zu verhindern, und der Mod-Chip sei ein Gerät, das diesen Kopierschutz umgehe – so der Richter. Der Gebrauch schließe also Copyright-Verletzungen mit ein, was die Beschuldigten auch wüssten. Die logische Folge: Der Verkauf der Mod-Chips ist illegal. Channel Technology darf nun nicht mehr mit dem Produkt handeln, Lagerbestände müssen Sony übergeben werden, zudem handelte sich der Hersteller eine dicke Geldstrafe plus die Übernahme der Prozesskosten ein. Nichtsdestotrotz gibt sich Channel Technology nicht geschlagen: Im Internet kündigt Besitzer Gary Edmunds an: "Wir beginnen ganz von vorn, und haben dank Sony mehr Zeit für neue Entwicklungen."

AM RANDE

HARRY HEXT WEITER: Die "Harry Potter"-Spiele sind für EA eine Goldgrube, und werden es auch in Zukunft sein. Die englischen Entwickler Eurocom arbeiten gerade an einer Gamecube-Version, bei EA selbst entsteht die PS2-Variante und Argonaut bastelt gerüchtehalber gerade an Teil 2 auf der PSone. **3DO ENTDECKT GAMECUBE:** Trip Hawkins machte den Spieleredaktionen der Welt eine unangenehme Ankündigung. Acht Spiele wollen die Fließband-Entwickler für Nintendos Gamecube noch in diesem Jahr veröffentlichen – allen voran ein neuer Teil der totgeglaubten und -gewünschten "Army Men"-Reihe. **UBI SOFT SAMMELT LIZENZEN:** Die Franzosen können ihre Finger einfach nicht von mehr oder weniger spannenden Marken lassen – nun hat Ubi Soft zwei weitere Lizenz-Gäule im Stall. Während die Rechte am Tennisspektakel Davis Cup uns nicht weiter Angst machen, schaudern wir jetzt schon vor der Versoftung der mäßig amüsanten Teenie-Comedy "Sabrina". **BESTECHENDE SPIELE:** Eidos gründet eine neue Produktlinie namens 'Fresh Games', unter der japanische Qualitätssoftware auch in Europa erscheinen wird. Drei Titel, die alle von Sony Japan stammen, machen den Anfang: Die Mückensim "Mosquito", das RPG "Legaia 2: Duel Saga" und das Musikspiel "Mad Maestro".

LICHT & SCHATTEN

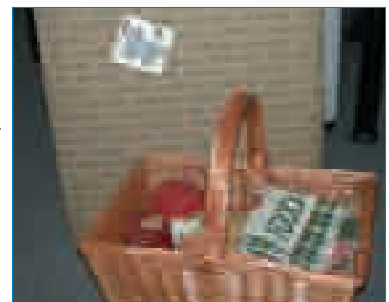
"GTA 3" KILLT "GT 3". Was für ein Erfolg für die schottischen Entwicklerveteranen DMA Design: Ihr skrupelloses Gangsterepos "Grand Theft Auto 3" hat im deutschsprachigen Raum Polyphonys Simulations-Perle "Gran Turismo 3" auf der PS2 abgehängt. Mit über 200.000 abgesetzten Einheiten ist "GTA 3" das bislang meistverkaufte Spiel für die Sony-Konsole – ganze dreieinhalb Monate waren nötig, um "GT 3" vom Thron zu stoßen. Auch in England, Italien, Frankreich und den USA befindet sich der von Take 2 vertriebene Titel an der Spitze der Spielecharts.

THQ SCHWIMMT OBENAUF: Obwohl der amerikanische Publisher außer WWF-Lizenztiteln wenig spektakuläre Software-Eisen im Feuer hat, vermeldet THQ ein erfolgreiches letztes Quartal und Jahr. Der Gewinn stieg 2001 um 50% auf 36 Millionen Dollar (41,2 Millionen Euro), der Umsatz um 9% auf 379 Millionen Dollar. Investiert werden die Moneten in gleich 70 Titel, die 2002 erscheinen sollen.

TAKE 2 UNTER BEOBACHTUNG: Bei dem US-Publisher geht's rund – dreieinhalb Wochen wurde der Handel der Take-2-Aktie am amerikanischen NASDAQ eingestellt. Prompt fielen die Anteile in den ersten fünf Börsenminuten, in denen Take 2 wieder gelistet war, um knackige 19 Prozent. Allerdings erholte sich der Kurs zum Tagesende etwas. Grund für das Misstrauen der Anleger und den Verweis der Börsenoberen sind Ungereimtheiten bei den Finanzen des Spielekonzerns: Gleich für die letzten sieben Quartale musste Take 2 seine Ergebnisse revidieren, was die US-Börsenaufsicht 'Securities and Exchange Commission' dazu veranlasste, eine Untersuchung einzuleiten. Zudem nahm der Chef der Finanzabteilung 'aus persönlichen Gründen' seinen Hut. Ungemach droht dem Publisher auch in Europa: Bei den Rechtsstreitigkeiten mit Ubi Soft (siehe MAN!AC 2/2002) unterlag Take 2 in der Vorverhandlung und muss nun 1,88 Millionen Euro löhnen.



Publisher und Entwickler versuchen ja immer mal wieder, uns durch kleinere Geschenke zu erheitern – seien es T-Shirts, Regenschirme, Alkohol oder Christbaumkugeln mit Firmenlogo. Artikel, die sich um Schreibtische herum stapeln oder mit denen Kinder von Verwandten und Bekannten beglückt werden. Richtig baff waren wir aber diesen Monat, als ein Kurier eine dicke Kiste des Kaufhauses Harrods in London durch unser Treppenhaus wuchtete. Drin lag – unter zehn Kilo Styropor verborgen – ein Weidenkorb mit erlesenen (soweit das möglich ist) britischen Lebensmitteln. Ein Bestechungsversuch war es übrigens nicht: Ein Entwickler freute sich einfach nur über ein gelungenes MAN!AC-Cover.


Im Weidenkörbchen in Mering ausgesetzt: Britische Leckereien von Harrods.

Nintendo & EA vorne: Die Euro-Umsatzcharts 2001

Ein paar fleißige Engländer haben die Verkaufscharts acht europäischer Länder (Belgien, Deutschland, Frankreich, Großbritannien, Holland, Irland, Italien und Spanien) des vergangenen Jahres gesichtet und eine Liste der umsatzreichsten Spiele 2001 zusammengestellt. Insgesamt 29 Titel generierten (plattformübergreifend) jeweils mehr als 15 Millionen Euro: Allen voran stehen die Pokémon-Varianten “Gold” bzw. “Silber” mit 92,68 bzw. 91,99 Millionen Euro Einspielergebnis, knapp gefolgt von EAs “Harry Potter”, der auf PSone, PC und Game Boy grandiose 91,86 Millionen Euro in die Kassen europäischer Spieleläden zauberte. Sonys “GT 3” zeichnet für 64 Millionen, Take 2s “GTA 3” (obwohl nur gut zwei Monate im Jahre 2001 auf dem Markt) für 54 Millionen Euro verantwortlich.
Mit nur sechs Spielen auf Game Boy und GBA setzte Nintendo in Europa eine knappe halbe Milliarde Euro um – wohlgemerkt: Hardwareverkäufe sind hier nicht miteinberechnet. EA erwirtschaftete mit sieben Titeln 263,4 Millionen Euro. Da sage noch jemand, Europa wäre kein lukrativer Markt...

Tokyo Xtreme Buyer: Konami kauft sich bei Genki ein



Konami, der mächtigste Dritthersteller im japanischen Konsolenmarkt, vergrößert den Abstand zu seinen Konkurrenten. Nachdem man in der Vergangenheit bereits mit Takara (“Battle Arena Toshinden”) und Hudson (“Bomberman”) strategische Partnerschaften geschlossen bzw. Aktienpakete der kleineren Hersteller übernommen hatte, kam Anfang Februar Genki an die Reihe. Der elf Jahre alte japanische Entwickler bescherte uns in der Vergangenheit z.B. die “Tokyo Xtreme Racer”-Serie, “Jade Cocoon” oder “Kengo” – allesamt in Deutschland von Ubi Soft publiziert. Insgesamt besitzt Konami nun etwa 38% der Genki-Aktien und freut sich über eine Bereicherung des hauseigenen Line-Ups mit Genki-Titeln. Die Japaner mit dem gelben Kritzellogo profitieren von den Marketingaktivitäten sowie den weltweiten Vertriebsnetzen Konamis und werden sich ausschließlich der Produktion von Spielen widmen.

China und Korea sind die Raubkopierer-Hochburgen

Einem Bericht der ‘Interactive Digital Software Association’ (IDSA) zufolge sind China und Korea führend in der Piraterie von Spielesoftware. Die die US-Publisher repräsentierende Handelsorganisation schätzt, dass 2001 insgesamt ein Schaden von 1,9 Milliarden Dollar (2,18 Milliarden Euro) durch Spiele-Raubkopien in den 14 problematischsten Ländern entstanden ist – die beiden asiatischen Staaten sind alleine für die Hälfte der Summe verantwortlich. Allerdings ist in dieser Zahl der Verlust durch Piraten in westlichen Ländern und dem Ostblock (mangels verlässlicher Daten) nicht miteinberechnet. Die Studie wurde Vertretern des US-Handelsministeriums zugestellt – die Regierung der Vereinigten Staaten hat über Zollbeschränkungen die Möglichkeit, Länder, die nichts gegen die Piraterie tun, zu bestrafen.

Abgehoben: Flight Stick von Thrustmaster



Im PC-Bereich gehören aufwändige Flug-Joysticks seit Jahren zur Pflichtausstattung – bei Konsolen-Zockern fristen die schmucken Accessoires ein Schattendasein. Thrustmaster nimmt sich darbenden Playstation-Fans an und präsentiert mit dem ‘Fox 2 Pro’ einen Flight Stick mit offizieller ”Top Gun”-Lizenz. Will heißen, das Zubehör harmoniert am besten mit Virgins Flieger-Action – andere Genre-Vertreter wie ”Ace Combat 4” werden natürlich ebenfalls unterstützt. Sollte sich die Button-Konfiguration von ”Top Gun: Combat Zone” unterscheiden, müsst Ihr es mit drei anderen, vorprogrammierten Einstellungen versuchen. Ein völlig freies Belegen der Tasten ist leider nicht möglich. Der ‘Fox 2 Pro’ glänzt mit guter Verarbeitung, regelbarer Lenkempfindlichkeit (über Drehknopf an der Unterseite) sowie einem satten Rumble-Effekt. Ein stufenloser Schubregler übernimmt das Beschleunigen und Bremsen, zehn Aktionstasten dienen zum Abfeuern oder Wechseln der Waffen. Die Flugrichtung bestimmt Ihr via Joystick, eine zusätzliche vertikale Drehachse bedient dabei das Seitenruder. Für Flieger-Fans ein günstiges und empfehlenswertes Accessoire.

PRODUKT	
HERSTELLER	Thrustmaster
SYSTEM	PSone, PS2
ZIRKA PREIS	40 Euro

Flieger-Ass: Gut verarbeiteter, präziser Joystick mit ”Top Gun”-Lizenz.



PSone

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Die Monster AG	SONY	Die nette Lizenzumsetzung profitiert vom soliden Interesse am Disney-Film.
2	5	RTL Skispringen 2002	RTL	Zumindest als Protagonist des simplen Sportspiels fliegt Martin Schmitt aufs Podest.
3	3	Tony Hawk’s Pro Skater 3	ACTIVISION	Tony beißt sich fest: Der mangelnden Qualität von PSone-Neuveröffentlichungen sei Dank.
4	2	FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS	Der letzte Teil der Fußball-Saga hält sich tapfer – trotz hochwertiger Genrekonkurrenz.
5	*	BDFL Manager 2002	CODEMASTERS	Der beste Manager auf der PSone: Auch wenn sich’s hier nur um ein Micker-Update handelt.

PS2

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Wipeout Fusion	SONY	Lang genug hat’s gedauert: Die Zukunftsraserei schießt ohne Probleme auf Platz 1.
2	*	Resident Evil Survivor 2	CAPCOM	Pfui Spinne: Nicht überall, wo ”Resi” draufsteht, ist auch ein gutes Spiel drin...
3	*	Ace Combat 4	NAMCO	Namcos Flugaction-Reihe beglückt seine zahlreichen Fans auch auf PS2.
4	*	Indiziert	TAKE 2	Bis die deutsche Version freigegeben ist, dürfen wir hierüber leider nichts schreiben.
5	*	GTA 3	TAKE 2	Bis das Spiel indiziert ist, dürfen wir noch drüber schreiben: Holt’s Euch!

GBA

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	International Karate Advanced	SYSTEM 3	Die Retro-Prügelei macht Laune und lässt grauhaarige Zocker in Nostalgie schwelgen.
2	*	Advance Wars	NINTENDO	Na also: Endlich dürfen wir auch eine deutsche Version des Taktik-Überfliegers erstehen.
3	*	Jurassic Park 3: Dino Attack	KONAMI	Die Dino-Lizenz wartet immer noch auf eine erstklassige Versoftung.
4	*	Ecks vs. Sever	UBI SOFT	Nachdem ”Doom” durchgezockt ist, kommt hier Nachschub für alle Ego-Metzger.
5	*	Die Monster AG	THQ	Besser als die PSone-Version: Netter Knobler mit knudeligen Monstern.

Dreamcast

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Rez	SEGA	Endlich was Neues im Sega-Land: Trotz Abgefahrenheit schwingt sich ”Rez” nach oben.
2	1	Shenmue 2	SEGA	Immer noch spitze: Yu Suzukis brillantes Abenteuer hält sich in der Käufergunst.
3	4	Indiziert	UBI SOFT	Ganz ohne Werbung: Der Crave-Titel ist erfolgreicher als viele frei verkäuflichen Exemplare.
4	5	Headhunter	SEGA	Nach einem kurzen Durchhänger macht Segas Kopfgeldjäger Boden gut.
5	2	Unreal Tournament	INFOGRAMES	Noch ein uralter Bekannter: Die Ballerei hat nie eine Ende...

Quelle: Flashpoint

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND



März	April	Mai
Phantasy Star Online V2 – Action-Rollenspiel	Deadly Skies – Flugaction	Yager – Action
Conflict Zone – Strategie	ISS 2 – Sportspiel	Luigi's Mansion – Action-Adventure
Jet Set Radio Future – Action	Ultimate Fighting Champ. – Beat'em-Up	ISS 2 – Sportspiel
Dead or Alive 3 – Beat'em-Up	Everblue – Action-Adventure	Star Wars Rogue Leader – Action
RalliSport Challenge – Rennspiel	FIFA Die WM 2002 – Sportspiel	Legend of Alon D'ar – Rollenspiel
Ico – Action-Adventure	Parappa the Rapper 2 – Musikspiel	Gitaroo-Man – Musikspiel
Metal Gear Solid 2 – Action-Adventure	WTA Tour Tennis – Sportspiel	Barbarian – Action

Gewinnspiel: Böser Zwilling sucht neue Heimat



In Zusammenarbeit mit Ubi Soft beschenkt MAN!AC fünf PS2-Spieler mit dem atmosphärischen 3D-Hüpfer "Evil Twin" samt T-Shirt – zwei glückliche Gewinner bekommen noch eine Figur des Hauptcharakters Cyprien obendrauf. Alles, was Ihr tun müsst, ist folgende Frage zu beantworten:
Wie heißen die Entwickler von "Evil Twin"?

a) In Extremo
b) In Dubioproreo
c) In Utero

Schreibt Eure Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag
Stichwort: Zwilling
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Der Einsendeschluss ist der 10. April 2002. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

COMING NOW

MÄRZ

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Fatal Frame	Tecmo Action-Adventure	gelb
	Hot Shots Golf 3	Sony Sportspiel	grün
	King's Field 4	Agetec Rollenspiel	rot
	Pac-Man Fever	Namco Jump'n'Run	grün
	Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts Actionspiel	grün
	Virtua Fighter 4	Sega Beat'em-Up	grün
	WTA Tour Tennis	Konami Sportspiel	grün
	Ballistic	Xicat Denkspiel	gelb
	Gunvalkyrie	Sega Actionspiel	grün
	Outlaw Golf	Simon & Schuster Sportspiel	rot
	Bloody Roar: Primal Fury	Hudson Beat'em-Up	grün
	Soccer Slam	Sega Sportspiel	grün

APRIL

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Commandos 2	Eidos Strategie	grün
	Slugfest	Midway Sportspiel	gelb
	Smash Court Pro Tournament	Namco Sportspiel	gelb
	Spider-Man: The Movie	Activision Action-Adventure	grün
	Worms Blast	Ubi Soft Geschicklichkeit	grün
	Yu-Gi-Oh!	Konami Monsterzucht	rot
	Elder Scrolls 3: Morrowind	Bethesda Rollenspiel	grün
	Red Card Soccer	Midway Sport	grün

MÄRZ

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Alpine Racer 3	Namco Sportspiel	gelb
	Kingdom Hearts	Squaresoft Rollenspiel	gelb
	Jet de Go! 2	Taito Simulation	rot
	Onimusha 2	Capcom Action-Adventure	grün
	Tekken 4	Namco Beat'em-Up	grün
	Wild Arms Advanced 3rd	Sony Rollenspiel	gelb
	Sakura Taisen 4	Sega Strategie	rot
	Metal Dungeon	Panther Rollenspiel	rot
	Bio Hazard	Capcom Action-Adventure	grün
	Jikkyou World Soccer 2002	Konami Sportspiel	grün

APRIL

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Armored Core 3	From Actionspiel	gelb
	Galerians: Ash	Enterbrain Rollenspiel	rot
	Kengo 2	Genki Beat'em-Up	gelb
	Myst 3	My Pick Adventure	grün
	Battle Fengshen	Koei Actionspiel	gelb

(grün) Spiel wird in Deutschland erscheinen
(gelb) Veröffentlichung in Deutschland realistisch
(rot) Spiel erscheint nicht in Deutschland



Virtua Striker 3 ver. 2002



Der französische Torwart legt sich auf dem Leder schlafen: Ihr könnt schon zufrieden sein, wenn der Goalie überhaupt mal beherzt zulangt.



So viele beeindruckende Titel der Dreamcast auch hatte – in puncto Fußball war die Konsole ihr kurzes Leben lang unterbemittelt. Dabei beherrscht Sega bewiesenermaßen die professionelle Umsetzung populärer Sportarten wie Tennis, Basketball oder Eishockey – das Spiel mit dem Leder konnte aber weder in Form von "World Wide Soccer", noch der Arcade-Umsetzung "Virtua Striker 2" Genrefans in ihren Bann ziehen. Letzterer Titel besitzt seit vergangenem Jahr einen Naomi-2-Nachfolger in der Spielhalle, und da sich mit dem Dreamcast kein Staat mehr machen lässt, setzte das Sega-Studio Amusement Vision sein Action-Fußball nun auf Nintendos Gamecube um.

Natürlich genügt es nicht, einen kurzweiligen Münzfresser 1:1 von der Arkade auf die Konsole zu übersetzen – zu dürftig sind gerade im Sportbereich Optionen und Spielvarianten. Und so prangt auch gleich im Anfangsmenü ein exklusiver Karrieremodus an der Spitze. Unter Wegklicken gewaltiger Textmengen leitet Ihr hier die Geschicke Eures Nationalteams, setzt Freundschaftsspiel oder Trainingslager an und feilt an Formation, Aufstellung und Taktik. Durch Siege verdient Ihr Punkte, zudem steigt Eure



Jedes Abseits kreidet der pingelige Schiri an: Die Richtigkeit der Entscheidung wird Euch via Fernsehbild bewiesen.


Lasst Euch beim Einsteigen von hinten nur nicht erwischen: Der Schiedsrichter ist selten auf beiden Augen blind und ahndet ungestümes Tackling mit bunten Karten.

Mannschaft in der Weltrangliste nach oben. Die Sprachbarriere verhindert leider eine fruchtbare Beschäftigung mit dieser Variante – Japanisch-Unkundige müssen sich mit Einzelmatch, Liga (mit bis zu 32 teilnehmenden Teams), Meisterschaft (32 Mannschaften, die allesamt von Menschen gesteuert werden dürfen) und KO-Turnier (mit vier, acht oder 16 Startern) begnügen. Zwar dürft Ihr aus 64 Nationen wählen, die hübsch animierten und modellierten Athleten haben aber außer der typischen Landes-Trikotfarbe keinerlei Ähnlichkeit mit den realen Teams. Auch einen hektisch plappernden, japanischen Moderator dürft Ihr nicht erwarten, ein halbes Dutzend englischer Sprachsamples ist neben einer halbwegs variantenreichen Fankulisse alles, was Ihr zu hören bekommt.

Die grafisch ansprechende Action auf dem Platz betrachtet Ihr aus einer relativ nahen, zeitweise leicht zoomenden Perspektive, an die Ihr Euch schnell gewöhnt und der es an Überblick nicht fehlt. Ärgerlich ist dagegen die kümmerliche Belegung des Pads: Drei Tasten müssen für die Kontrolle des Leders genügen. A- und B-Knopf dienen jeweils einem hohen bzw. flachen Pass, über den X-Button schießt Ihr, wobei die Drucklänge über die Wucht entscheidet; zieht Ihr gleichzeitig den Stick nach hinten, wird der Ball gelupft. Über die Schultertasten darf zusätzlich eine Auswechslung angefordert bzw. Taktik und Formation geändert werden. Hat man sich an der optischen Finesse, in der das Geschehen auf dem Rasen inszeniert ist, satt gesehen, kommt es recht schnell zur Ernüchterung. "Virtua Striker 3" mangelt es an feiner Steuerung, Herumgebolze ersetzt geschickte Spielzüge. Dicke Patzer leisteten sich die Entwickler zudem in der Kollegen-KI. Euer gerade aktiver Spieler flüchtet nicht selten vor dem Ball, anstatt – wie von Euch via Stick befohlen – ihm hinterher zu hetzen. Der halbautomatische Goalie ist aber der Dümmste von allen: 90 Prozent aller Tore fallen, weil der erste Mann unfähig ist, den Ball vor seinen Füßen aufzuheben oder einfach nur hirnlos übers Feld trabt. *sf*



Flasche im Tor: Der Goalie kommt oft zu weit aus seinem Kasten und kann nur noch zusehen, wie das Leder ins Netz fliegt.


Nippon-Genuschel: Könnt Ihr kein Japanisch, macht die mäßig umfangreiche Karriere-Variante leider keinen Sinn.

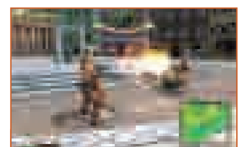
Spielspaß 66%

SYSTEM: Gamecube
HERSTELLER: Sega
BRD-RELEASE: 2. Quartal

Wunderhübsch inszenierter Arcade-Kick, der schwer unter dem Fehlen von KI und Steuerungsfeinheiten leidet.

Segas Studio

Amusement Vision kann bereits auf eine umfangreiche, Arcade-lastige Historie zurückblicken. So stammen von den Japanern

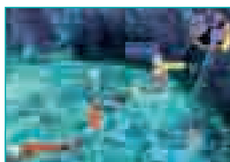

Dank Linkmöglichkeit können sich bei "Slashout" vier Spieler kooperativ durch das Fantasy-Setting metzeln

sämtliche Titel der "Virtua Striker"-Reihe, das Original-"Daytona USA", die Netzwerkprügelei "Spikeout" und deren Nachfolger, das Vier-spieler-Fantasy-Schlachtfest "Slashout".

Forever Kingdom

Im Vergleich

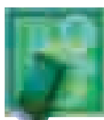
zum Vorgänger hat sich bei ”Forever Kingdom” leider arg wenig getan. Bereits ”Evergrace” nervte verwöhnte RPGler mit spartanischer 3D-Optik, einschläferndem Spielverlauf und nervigem Charakter-Datenwust. Doch während Ihr im Nachfolger drei Helden gleichzeitig ins Abenteuer führt, hattet Ihr damals die Wahl zwischen zwei verschiedenen Recken inklusive individuellem Handlungsstrang.



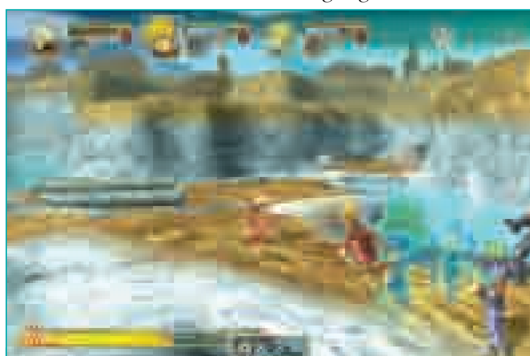
Langweiliges Gemetzel vor hässlicher Polygon-Kulisse: ”Evergrace” erschien auch bei uns und erntete 58% Spielspaß.



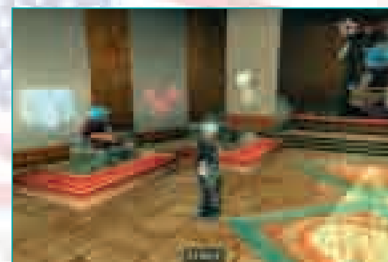
Im Kampf liegen die magischen ‘Palmira’-Attacken Eurer Mitstreiter auf drei verschiedenen Joypad-Tasten – mit dem richtigen Timing gelingen Euch wuchtige Kombinations-Angriffe.



From Software kann’s nicht lassen: Trotz durchweg mäßiger Kritiken bringen die ”King’s Field”-Entwickler die Fortsetzung des drögen PS2-Frühwerks ”Evergrace” unters Fantasy-Fan-Volk. Ähnlich dem Vorgänger ist auch ”Forever Kingdom” als 3D-Rollenspiel mit Action-Einschlag konzipiert. Ungewöhnlicherweise steuert Ihr dabei gleich drei Charaktere auf einmal durch sattgrüne Polygon-Wälder, finstere Grotten und verlassene Dörfer. Der Grund: Ein verhängnisvoller Fluch hat die Leben der Helden untrennbar miteinander verbunden; nimmt ein Party-Mitglied Schaden, leiden auch die übrigen Qualen. Entsprechend zehrt das Trio von nur einem Energiebalken. Jeder Recke hat allerdings seine individuellen Stärken und Schwächen: Der 19-jährige Darius etwa ist ein Meister der Schwertführung, dafür jedoch ziemlich träge, während die zierliche Faeana nicht nur wieselflink durch die Pampa huscht, sondern auch im Magieeinsatz durchschlagendes Talent beweist. Via Knopfdruck wechselt Ihr jederzeit die direkt zu kontrollierende Hauptfigur, die anderen beiden folgen und metzeln automatisch. Der Schwerpunkt des Abenteuers liegt nach westlicher Tradition im Monsterverprügeln und Aufleveln der Charaktere. Am laufenden Band werden grimmige Monster in die Szenarien gebeamt, die sich entweder mit hausbackenen Horizontal- und Vertikalattacken vermöbeln lassen oder – weitaus effektiver – mit ‘Palmira’-genannten Zauberangriffen in die ewigen Digi-Jagdgründe geschickt werden. Leider vermiesen die hakelige Steuerung sowie die vor allem in engen Räumen oft miserable Kamera den ungewöhnlichen Spielansatz. Allzu häufig warpen Euch die Biester direkt in den Nacken und beenden ruckzuck Euer Digi-Dasein. Wer auf Schatzsucherei und umfangreiche Charakterverwaltung steht, riskiert einen Blick, alle anderen erwartet ein eintöniges und frustreiches Gemetzel. *cg*



Quoten-Knobeleien: Einfache Rätseleinlagen sollen den metzellastigen Abenteuer-Alltag etwas aufpeppen.



An Speicherkristallen sichert Ihr nicht nur Euren Spielstand, sondern beamt von dort auch zum Gemischtwarenhändler rüber.

Spielspaß 59%

SYSTEM: PS2
HERSTELLER: From Software
BRD-RELEASE: nicht geplant

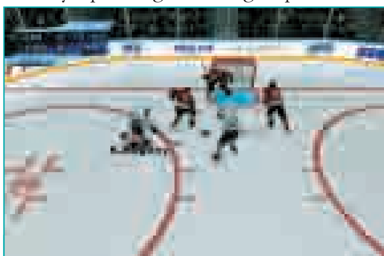
Frustreiches Action-RPG mit träger Steuerung und abwechslungsarmen Ablauf – schade um den interessanten Drei-Helden-Ansatz.

AB 12

NHL 2K2



Game Over – in den USA ist nun endgültig der letzte angekündigte Dreamcast-Titel erschienen: Passend zur Winter-Olympiade gehen Sega-Sportler mit ”NHL 2K2” im Wettbewerb um den Stanley-Cup aufs Eis.
Im Vergleich zum zwei Jahre alten Vorgänger wurde die Grafik aufpoliert, kann aber nicht mit dem PS2-Konkurrenten ”NHL 2002” von EA mithalten. Das trifft ebenso auf die komplette Präsentation von Menügestaltung bis Stadionsprecher zu wie auf die Spielmodi: Ihr vermisst z.B. einen langfristig motivierenden Franchise-Modus.
Das Geschehen auf dem Eis fällt spürbar Strategie-lastiger aus: Hektische Alleingänge haben wenig Erfolgschancen, da der Schwerpunkt auf guter Defensivarbeit liegt. So schaltet Ihr auf Wunsch in den Profimodus, bei dem mit den Schultertasten einige Knöpfe andere Schlag- und Checkvarianten zugewiesen bekommen. ”NHL 2K2” ist zwar ein würdiger Abschluss der Dreamcast-Sportspielreihe, muss sich aber dennoch hinter ”NHL 2002” (für PS2 bzw. Xbox) mit der Silbermedaille begnügen. *us*



Gestocher vor dem Tor: Leider hat ”NHL 2K2” außer dieser Ansicht nur wenige praktische Perspektiven zu bieten.

Spielspaß 81%

SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: Sega
D-RELEASE: nicht geplant

Gelungene Eishockey-Simulation, die viel Wert auf Defensive legt: Technisch gut, aber in der Präsentation etwas schlapp.

AB 6

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.


Unter der Sonne Arizonas: Wesentlich spektakulärer als diese fallen die meisten anderen "4x4 Evo 2"-Landschaften auch nicht aus.

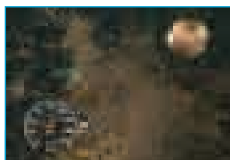
4x4 Evo 2


Neben dem 'Rockstar'-Label mit seinen kontroversen Titeln beschert Take 2 unter 'Godgames' leichter verdauliche Kost – wozu auch die Fortsetzung des Offroad-Epos "4x4 Evolution" auf der Xbox gehört. Mit Jeeps und Trucks namhafter Hersteller wie Dodge, Chevrolet oder Toyota tuckert Ihr im Duell gegen fünf Kontrahenten über 32 Querfeldeinkurse rund um die Welt – egal ob Wüste, Sumpf oder kahle Gebirge, Ihr schlagt Euch überall durch.

Nach einem normalen Rennen zum Eingewöhnen wagt Ihr Euch an die Karriere, die an Umfang durchaus mit "Gran Turismo 3" konkurrieren kann: Zahllose Fahrzeuge und noch viel mehr Zubehör können erworben werden, sofern Ihr in mehreren Dutzend Rennserien Preisgeld einfahrt; erfolgreiche Trucker dürfen sich sogar Profiteams anschließen.

Allerdings fallen die Rennen selbst kaum spannender als beim Vorgänger aus: Lästige Kameraprobleme, sture Gegner und frustige Kursführung bremsen Vorteile wie die dezent aufpolierte Grafik aus. Geduldige Offroader testen mal an, der Rest braucht's nicht. *us*

Immerhin ***eine Handvoll netter Ideen sind in "4x4 Evo 2" hinter der unnötig nüchtern und steril wirkenden Fassade versteckt: So verdient Ihr das dringend benötigte Geld für bessere Autos und Einzelteile nicht nur in normalen Rennen. Die weitläufigen Terrains***


Such das Auto: Die Vogelperspektive meint es mit der weiten Entfernung etwas zu gut.

werden auch für Missionen genutzt, in denen Ihr z.B. Medikamente in ein Bergdorf kutschiert oder nach versteckten Saurierfossilien sucht. Wirklich spannend sind diese 'Erreiche irgendwie den Zielpunkt'-Fahrereien zwar nicht, sie sorgen aber für schnelle Kohle und lockern den Rennalltag etwas auf.

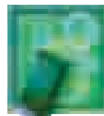
Spielspaß	65%
SYSTEM	Xbox
HERSTELLER	Take 2
BRD-RELEASE	nicht bekannt

Möchtegern-"GT3" mit Offroad-Karren: Mächtig umfangreich, aber auf Dauer zu unspektakulär und mit nervigen Macken.

AB 12

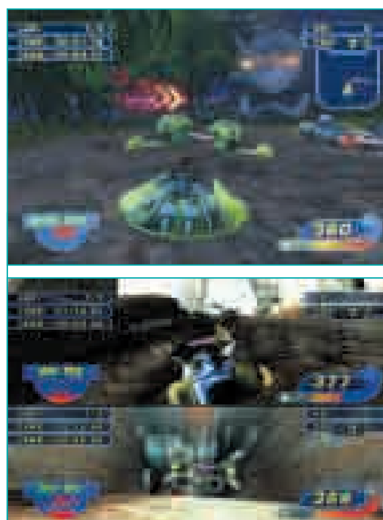

Wasser marsch: Was bei "Splashdown" schön war, passt auch anderswo rein – darum düst Ihr auf diesem Kurs über realistisch animierte Wellen.

Star Wars Racer Revenge


Zeitlich passend zur 'Episode 2' kündigt sich die nächste Welle an "Star Wars"-Spielen an – und da die Designern auch nicht origineller als George Lucas sind, wird dem PS2-Fanblock mit "Star Wars Racer Revenge" eine Fortsetzung des seinerzeit nur auf N64 und Dreamcast veröffentlichten Rennspiels beschert. Da die Pod-Piloten nun acht Jahre später antreten, sitzt ein jugendlicher Anakin Skywalker am Knüppel. Ebenfalls mit dabei sind Erzfeind Sebulba und ein ganzer Haufen obskurer Aliens, die Ihr großteils erst freispielen müsst.

Herzstück ist die Planetenmeisterschaft, bei der Ihr über 13 Kurse auf fünf Welten rast. Um Euch für die nächste Runde zu qualifizieren, ist ein Platz unter den ersten Drei notwendig – ambitionierte Podkünstler versuchen zudem, ihre Konkurrenten durch fette Rempler zu eliminieren, ohne selbst in die Luft zu fliegen: Schrotthändler Watto freut sich nämlich über so geförderte Ersatzteile und spendiert Euch kurzerhand zusätzliches Preisgeld, das Ihr in die Verbesserung Eures Vehikels steckt. Profis wählen statt der Standardsteuerung die anspruchsvolle Variante, bei der die beiden Antriebsdüsen getrennt voneinander mit den Analogknüppeln kontrolliert werden.

Technisch wissen die durchgehend attraktiven Kurse wie erwartet zu gefallen, waren doch die Könner von Rainbow Studios ("ATV Offroad", "Splashdown") am Werk, spielerisch gibt's allerdings die gleiche Einfachkost wie beim Original – und das auch noch mit abgespeckten Aufrüstoptionen und deutlich weniger Pisten, die zudem alle schnell erspielt sind. So bleibt eine nette Raserei für zwischendurch, die vor allem den Filmfans gefallen wird. *us*


Ob allein im Regen (oben) oder zu zweit in der Wüste: "Racer Revenge" deckt alle Klima- und Wetterbedingungen ab.

Spielspaß	73%
SYSTEM	PS2
HERSTELLER	LucasArts
BRD-RELEASE	Mai

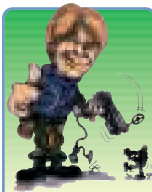
Technisch gute und fantasievoll gestaltete High-Speed-Flitzerei, der es an Umfang und Innovation mangelt.

AB 6

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Dickes Lineup, schmaler Geldbeutel"

Momentan genügt kein Redakteursgehalt, um sich all die neuen Konsolen und Spiele zuzulegen. Mit welchem Zweitjob liebäugeln die MAN!ACs?

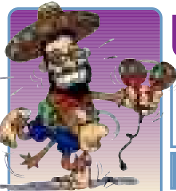


Colin spielt:

1. Golden Sun	GBA
2. Jet Set Radio Future	Xbox
3. Ico	PS2

...und jobbt als

Restauranttester, weil es kaum etwas Schöneres als einen vollen Magen UND einen vollen Geldbeutel gibt.

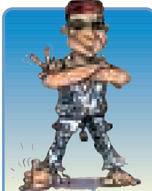


Ulrich spielt:

1. Rez	PS2
2. Dead or Alive 3	Xbox
3. Wreckless	Xbox

...und jobbt als

Fernsehzocker, weil ich den Job selbst im Halbschlaf noch schaffen dürfte.

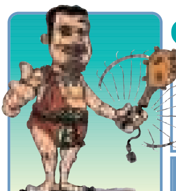


David spielt:

1. Virtua Fighter 4	PS2
2. Dead or Alive 3	Xbox
3. Golden Sun	GBA

...und jobbt als

Disco-Gläserspüler, weil ich dann fürs Frauenanbaggern sogar noch ein sattes Trinkgeld kassiere.



Stephan spielt:

1. RalliSport Challenge	Xbox
2. Kessen 2	PS2
3. Advance Wars	GBA

...und jobbt als

Taxifahrer, weil dann meine Zuhörer bei der Darlegung kruder Weltanschauungen nicht fliehen können.



Olli spielt:

1. Super Mario Advance 2	GBA
2. Shadow Man 2econd Coming	PS2
3. Metal Gear Solid 2	PS2

...und jobbt als

Jurymitglied beim RTL2-Popstars-Casting, weil man nirgendwo anders soviele `Megakünstler´ trifft.



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER: Cybermedia
SYSTEM: Printer 128
ZIRKA-PREIS: 3,35 Euro
GRAFIK: 84%
SOUND: 76%
Spielspaß 88%
MAN!AC
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!

60HZ RAM-PAK RUMBLE D AB 12

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen eines Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (Dreamcast, PS2)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang (128) des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER: Konami, Japan (www.metalgearsolid2.de)

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty


Geblendet von den Suchscheinwerfern fällt das Zielen doppelt schwer. Und im Hintergrund rückt sogar mit Schildern bewehrte Verstärkung an.


Vorausschauendes Agieren: Bewusstlose Terroristen schleift Ihr auf Knopfdruck in weniger exponierte Schattenbereiche.



Knapp drei Monate später als in den USA befällt nun auch Europa das Agentenfieber. Grund dafür ist die Veröffentlichung des wohl am meisten gepuschten Videospiels der letzten Jahre, "Metal Gear Solid 2". Seit der vielumjubelten ersten Präsentation auf der E3 2000 wurden über Hideo Kojimas Spionage-Thriller viele Artikel geschrieben und im Vorfeld unzählige Lorbeeren verteilt. Das amerikanische Magazin 'Newsweek' platzierte den japanischen Star-Designer sogar unter den 'Zehn wichtigsten Personen, die die Zukunft maßgeblich gestalten werden'. Kann Kojimas virtuelles Agenten-Abenteuer dem Hype gerecht werden?

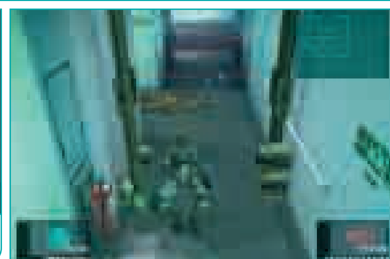
Das Vermächtnis von Shadow Moses Island

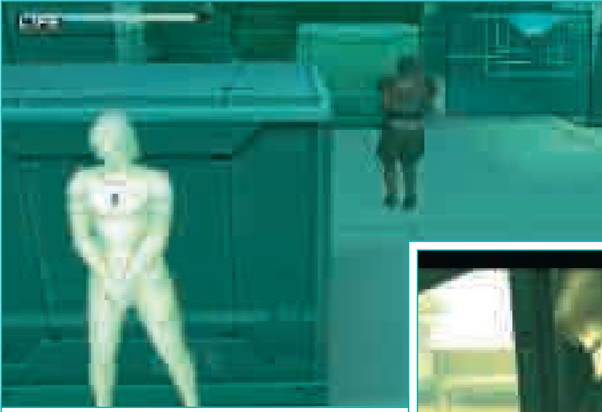
In seinem letzten (PSone-)Einsatz vereitelte Spezial-Agent Solid Snake die finsteren Pläne einer Terror-Organisation: Im Alleingang eliminierte der Recke die Mitglieder der kriminellen Vereinigung und zerstörte schließlich sogar den Prototypen der neuen Superwaffe Metal Gear Rex. Doch ein Widersacher konnte dem Inferno auf Shadow Moses Island entkommen – Revolver Ocelot. Neben seinem Leben rettete der alternde Revolverheld allerdings auch die streng geheimen Baupläne des Kampfroboters. Die Konstruktionszeichnungen landeten prompt auf dem Schwarzmarkt und mittlerweile verfügen selbst kleinere Staaten über die mobilen, mit atomaren Sprengköpfen bestückten Riesen-Mechs.

Um die Bedrohung abzuwenden, entwickelt die US-Regierung im Geheimen eine Abwehrwaffe, basierend auf Metal Gear Rex. Solid Snake, derweilen Mitglied der Anti-Metal-Gear-Gruppe 'Philantrophy', macht sich auf die Suche nach dem Militärprojekt. Die spärlichen Hinweise führen ihn nach New York, wo

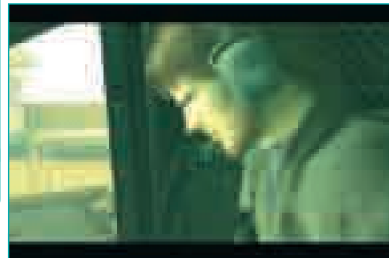

Hightech und Alltagsgegenstand: Mit Wärmesichtgerät und Sniper-Gewehr erledigt Ihr zielsicher Eure Feinde. Via Feuerlöscher werden Laserbarrieren sichtbar.






Nackt aber am Leben: Held Raiden auf der Suche nach seiner Ausrüstung.


Umzingelt: In solchen Momenten hilft nur noch die Flucht nach vorne – Augen zu und durch!


Solid Snake steht Euch in brenzligen Situation hilfreich zur Seite. Oder ist dies gar nicht der gefeierte Held aus dem Vorgänger?

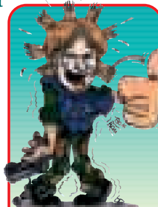
der Prototyp der neuen Kriegsmaschine angeblich im Bauch eines ausgemusterten Tankers schlummern soll. Solid Snake infiltriert das Schiff, um von dem 'Metal Gear Ray' genannten Ungetüm Fotos zu schießen und so die Geheimwaffe in der Öffentlichkeit bloß zu stellen. Doch Snake ist nicht der einzige, der Interesse an dem Prototyp zeigt...

Special Agent Raiden

Solid Snakes Tanker-Mission erlebt Ihr jedoch nur, wenn Ihr nach dem Start-Menü die Aussage 'Ich kenne den Vorgänger' bestätigt. Zudem dürft Ihr hier den Action-Anteil ('Her mit der Action!') im Spiel festlegen. Entscheidet Ihr Euch dagegen für die andere Möglichkeit (Ihr kennt "Metal Gear Solid" nicht), beginnt das Abenteuer zwei Jahre später völlig anders: Ein einsamer Kämpfer, gekleidet in einen Hightech-Anzug, gleitet einem Fisch gleich durch den aufgewühlten Atlantik. Sein Ziel: Die 'Big Shell', eine vor der Ostküste New Yorks gelegene, riesige Reinigungsanlage.
Die Terrororganisation 'Sons of Liberty' hat den Industriekomplex in ihre Gewalt gebracht. Besonders prekär wird die Situation durch die Geiselnahme des amerikanischen Präsidenten, der sich wegen einer Inspektionstour auf der Stahlinsel befand. Für die Freilassung des Staatsoberhaupts fordern die skrupellosen Gangster die immense Summe von 30 Milliarden Dollar, andernfalls wird die Anlage samt Geiseln gesprengt. Um keine Aufmerksamkeit zu erregen, entschließt sich die US-Regierung, einen einzelnen Agenten der 'Foxhound'-Spezialeinheit zu entsenden. Sein Codename: Raiden.



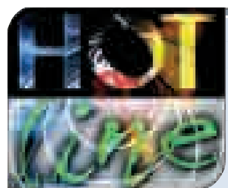
ZWEIFELSOHNE, DIE PRÄSENTATION FÜR SICH GENOMMEN ist fast schon Oscar-verdächtig. Selten wurde eine – leider reichlich überladene – Geschichte so geschickt mit bombastischen Zwischensequenzen in Szene gesetzt. Schade, dass Konami beim eigentlichen Spiel geschlampt hat. Vor allem das An-die-Wand-lehnen stört gewaltig: Raiden legt sich bei Kontakt mit Wänden automatisch auf die Lauer, auch wenn Ihr's gar nicht wollt – der folgende automatische Kameraschwenk macht die Verwirrung komplett. Auch die Gefechte enden meist im Chaos und wildem Rumgeballer – die Egoperspektive reagiert einfach zu träge. Was nutzt die spannende Schleicherei, wenn man sich genauso gut den Weg freischießen kann? So wird Kojimas Werk dem Hype, der durch die Tankerdemo angeheizt wurde, leider nicht ganz gerecht. Maßstäbe setzen die Entwickler dennoch, und zwar in Sachen Sound. Mit einer dicken Surroundanlage wird das Wohnzimmer zur Actionhölle: Funksprüche durchschneiden die Luft und realistische Schussgeräusche pfeifen Euch um die Ohren. Der Soundtrack glänzt mit Hollywood-reifen Melodien – Kinofeeling pur.


Colin Gäbel

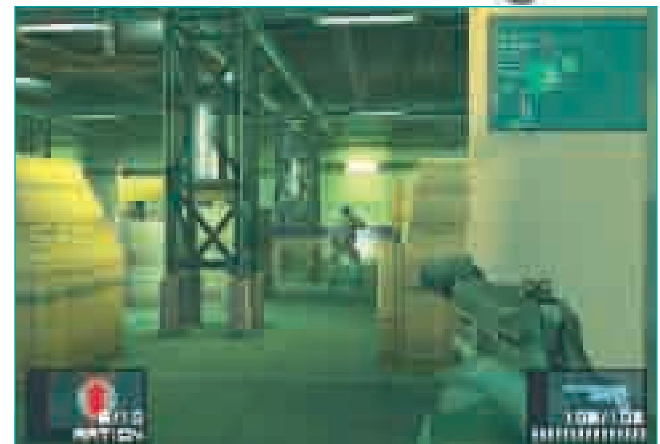
Wie im Film

Mehr wollen wir aus Spannungsgründen von der komplexen, intrigengespickten Handlung nicht verraten und uns stattdessen auf Spielaufbau und -ablauf beschränken. "'Metal Gear Solid 2' sieht vielleicht aus wie Film, es spielt sich aber nicht so. Es ist eher ein Ereignis.", so Hideo Kojima über seinen PS2-Thriller. Und dementsprechend gestaltet sich auch der Aufbau: Weit mehr als die Hälfte der Spielzeit verbringt Ihr mit dem Anschauen von Echtzeit-Zwischensequenzen und dem Verfolgen von Funksprüchen. Auf diese Weise erhaltet Ihr wichtige Informationen zur Story und Euren nächsten Einsatzzielen. Wisst Ihr an einer Stelle nicht weiter oder wollt Ihr Euren Spielstand sichern, dann hilft





ALLGEMEINES: "Metal Gear Solid 2" ist kein tumbes Ballerspiel. Der Einsatz von nicht schallgedämpften Waffen endet meist mit Eurem Tod. Nutzt deshalb konsequent Eure Betäubungspistole, um die menschlichen Wachen auszuschalten. Sind mehrere Gegner auf Patrouille unterwegs, dann heißt es schnell reagieren: Habt Ihr einen Kerl schlafen gelegt, werden seine Kameraden bei Sichtkontakt aufmerksam und wecken ihn wieder auf. Bevor das passiert, müsst Ihr den/die anderen Wachmänner mit gezielten Schüssen (am besten in den Kopf/Halsbereich) ins Reich der Träume schicken.
ALARM: Werdet Ihr trotz aller Vorsichtsmaßnahmen entdeckt, rufen die Terroristen über Funk Verstärkung. Dies unterbindet Ihr, indem Ihr die Feinde vor dem Beenden des Hilferufs um die Ecke bringt oder deren Funkgerät mit einem gezielten Schuss zerstört. Schlagen Eure Bemühungen fehl und Ihr seid von einem halben Dutzend Killern umzingelt, bleibt nur noch die Flucht: Nehmt die Beine in die Hand und spurtet im Zickzack-Lauf in Richtung Sektionsausgang. Sobald Ihr (nach einer Ladepause) einen neuen Abschnitt betretet, habt Ihr in der Regel genügend Zeit zu verschnaufen – die Verfolger sind abgeschüttelt.
WAFFENNACHSCHUB: Leider dürft Ihr bewusstlosen Gegnern ihre Wummen nicht abnehmen. Ihr könnt die Kerle lediglich schütteln und darauf hoffen, dass Munition oder Medi-Paks aus ihren Taschen kullern. Um Euer Waffenarsenal mit z.B. Sniper-Gewehr und Granatwerfer aufzustocken, müsst Ihr das Lager in Sektion F der 'Big Shell' besuchen.


Praktisch: Nehmt Ihr Wachposten via Ego-Perspektive aufs Korn, hilft Euch ein Laserpointer beim Zielen.

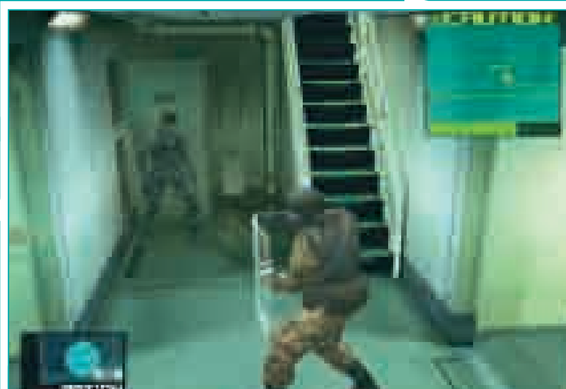




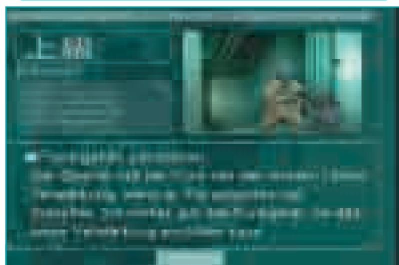
Überrascht Ihr einen Wachposten von hinten, hebt er brav die Hände. Bedroht Ihr ihn von vorne, lässt er nette Goodies springen.



Die ‘Big Shell’ im Überblick: Im Verlauf des Spionage-Abenteuers erforscht Ihr nahezu jeden Winkel der Anlage.



Brenzlig: Ihr habt in einem anderen Raum Alarm ausgelöst und nun eilt Verstärkung durch die Gänge.



Hübsch präsentiert: Im Options-Menü findet Ihr ein Tutorial, das Euch anschaulich alle Aktionsmöglichkeiten erklärt.

man Euch per Funk ebenfalls weiter.

Agenten-Ausbildung

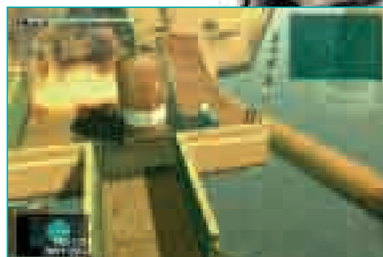
In den Sequenzen, in denen Ihr als Solid Snake oder Raiden unterwegs seid, vollführt Ihr auf Tastendruck zahlreiche Manöver: Schleichen, rennen, rollen, ducken, kriechen, an die Wand drücken, um die Ecke lugen, an Gegenstände klopfen, über Hindernisse klettern, über Geländer flanken, an Vorsprüngen entlang hangeln, schwimmen, Türen öffnen und schließen sowie Items anwenden – alle diese Bewegungen werden Euch auf Wunsch in einem separaten Menüpunkt textlich und in Form eines kurzen Videos erklärt. Darüber hinaus lernt Ihr dort auch den ‘Umgang’ mit auftauchenden Feinden. Ohne Wumme in der Hand malträtiert Ihr das Terroristenpack mit Faustschlägen, Fußkicks und Würfen. Schleicht Ihr Euch auf leisen Sohlen von hinten an die Wachposten heran, dürft Ihr die überraschten Kerle sogar in den Würgegriff nehmen. In dieser Ausgangslage habt Ihr die Qual der Wahl: Entweder brecht Ihr dem Widerling mit wiederholtem Tastendruck das Genick oder Ihr benutzt den Gefangenen als lebenden Schutzschild.

Mit einer der vielfältigen Waffen in der Hand ist die Verlockung groß, Rambo zu spielen. Doch wildes Herumballern hat nur eines zur Folge: Die alarmierten Patrouillen rufen über Funk Verstärkung herbei und nehmen Euch anschließend richtig in die Mangel. Deshalb seid Ihr mit der von Anfang an verfügbaren Betäubungspistole meist am besten beraten. Je nach Trefferzone sacken die Feinde sofort (Kopf, Hals) oder nach mehreren Sekunden (Beine, Arme) bewusstlos zusammen. Aber damit ist die Gefahr noch nicht gebannt: Solange die schnarchenden Wachposten in der Po-

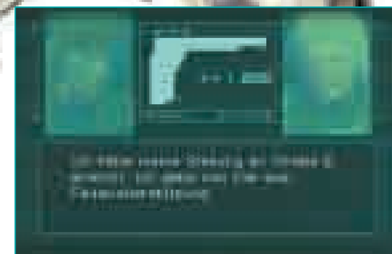








Stahlkoloss mit Tücken: Auf der ‘Big Shell’ bekommt Ihr es mit Flugrobotern (links), Möwenexkrementen (rechts oben) und brennendem Öl zu tun.



Via Codec (dem Funksystem) kommuniziert Raiden u.a. mit Solid Snake, seiner Freundin und seinem Einsatzleiter.



Feuerinferno: Wie im PSone-Vorgänger müsst Ihr gegen ein schwerbewaffnetes Flugzeug antreten – zum Glück habt Ihr Stingerraketen einstecken.



Glückliche PAL-Zocker: *Wie schon bei "Silent Hill 2" hat die europäische Umsetzung gegenüber den NTSC-Versionen die Nase vorn. Emotionsgeladene englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln, wahlweise rotes Blut, minimale PAL-Balken, vernachlässigbarer Geschwindigkeitsverlust und eine Bonus-DVD mit einem aufschlussreichen 'Making of' versöhnen für die Wartezeit.*



FILM ODER SPIEL, DAS IST HIER DIE FRAGE: Noch in keinem 3D-Action-Adventure zuvor seid Ihr so oft untätig vor dem Bildschirm gesessen – die Zwischensequenzen in Spielgrafik und die Funkgespräche machen gut 60 Prozent des Abenteuers aus. Das wäre nicht weiter schlimm, sind die Cutscenes doch durchweg brillant inszeniert und optisch eine echte Augenweide. Allerdings dient der ganze Aufwand nur einem Ziel: die Story zu erzählen. Und die wirkt mit ihren dutzenden Wendungen und der 'Ich bin der wahre Bösewicht und Ihr seid nicht mehr als meine Marionetten'-Dramaturgie reichlich aufgesetzt. Hier wäre weniger deutlich mehr gewesen. Das eigentliche Spiel besticht dagegen mit intelligenten Gegnern, vielen Hightech-Gimmicks und abwechslungsreichen Aufgaben. Optisch ist der Eindruck zwiespältig: Während der Tanker-Abschnitt dank fantastischen Regeneffekten und detailliertem Schiffsmodell enorm beeindruckt, fällt Raidens Mission auf der Stahlplattform grafisch mit eintönigen Texturen kräftig ab. Trotz allem Gemecker ist "MGS2" ein spannender Spionage-Thriller mit viel Style.

Oliver Schultes

lygon-Landschaft herumliegen, stellen sie ein potenzielles Risiko dar. Also beherzt zugepackt und die selig schlummernden Feinde in eine dunkle Ecke geschleift, in einen Spind gelehnt oder (auf dem Tanker) über Bord geschmissen.

Während Eurer Mission bekommt Ihr es allerdings nicht nur mit menschlichen Gegnern zu tun. Fliegende Roboter (Cypher genannt) überwachen die Verbindungsstreben zwischen den 'Big Shell'-Abschnitten und sensorgesteuerte Bomben lauern auf dem Weg ins Innere des Stahlkomplexes. Mit Hilfe Eures Fernglases sondiert Ihr die Umgebung aus sicherer Entfernung, via Sniper-Gewehr schaltet Ihr die elektronische Bedrohung schließlich punktgenau aus. Für die härteren Brocken wie beispielsweise einem raketenbestückten Senkrechtstarter oder einem der vielen Zwischengegner stehen Euch Maschinengewehr, Granatwerfer, Bazooka und Handgranaten zur Verfügung. Werdet Ihr im Kampf verwundet, helfen Euch Medi-Paks wieder auf die Beine; Verbandsmaterial stoppt Blutungen, die Euch kontinuierlich Lebensenergie abzapfen sowie verräterische Spuren auf dem Boden hinterlassen. Weiteres Hightech-Equipment wie Nachtsichtgerät, Richtmikrofon, eine lenkbare Minirakete, Bombenortungs-Sensor sowie Personendetektor will darüber hinaus sinnvoll eingesetzt werden.

Auf die Ohren

Für die "Metal Gear Solid 2"-Musik zeichnet der Filmkomponist Harry Gregson-Williams verantwortlich, der u.a. auch den Soundtrack zu "Armageddon" und "The Rock" beisteuerte. Die beiden Eingangssequenzen (Tanker und 'Big Shell') ertönen in 5.1-Dolby-Digital-Sound, während des Spiels genießt Ihr lediglich eine knackige, weiträumig abgemischte Dolby-ProLogic-Akustik. *os*

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND	Spielspaß
Konami	PS2	65 Euro	81%	92%	87%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



Ausgesprochen edel präsentiertes Spionage-Abenteuer mit überladener Story, aber spannendem Spielablauf.







Computerexpertin Emma ist richtig anstrengend: Unter Wasser klammert sie sich an Raidens Rücken, im Trockenen führt Ihr sie an der Hand.

ANDERE VERSIONEN
Eine Xbox-Umsetzung ist in Arbeit. Der PSone-Vorgänger (Test in MAN!AC 3/99) wird hiermit auf 89% Spielspaß abgewertet.

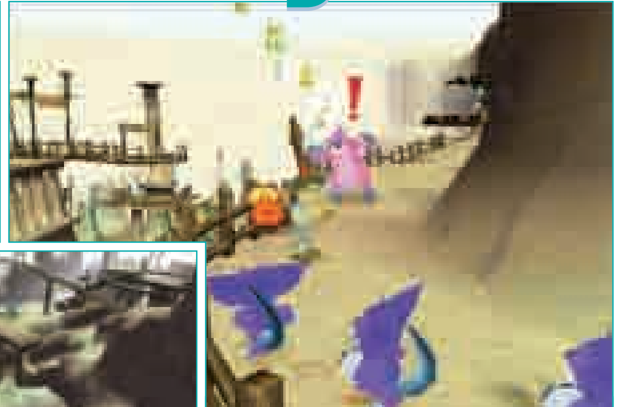
ENTWICKLER: Core Design, England (www.core-design.com)

Herdy Gerdy





Der Gromp angelt sich 'nen Imbiss: Die Falle befindet sich hier zu nah am Gehege.

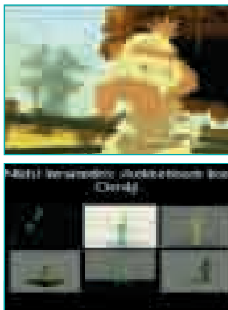


Der Gromp ist auf Eure Gefolgschaft aufmerksam geworden – nichts wie weg.

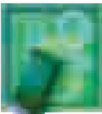
Neblige Gegend: Neben den oft ungünstigen Kamerawinkeln stört Euch auch die altbackene Optik des Spiels.

Habt Ihr 100

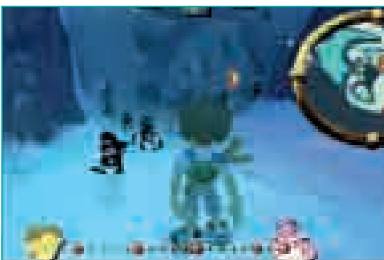
Glocken je Level gesammelt, erscheint eine Superglocke, die Ihr dem Bauern im zweiten Szenario überreicht. Für die Leistung wird anschließend ein Extra im Hauptmenü freigeschaltet – die Goodies setzen sich aus allerlei Artworkmaterial der Entwickler zusammen. Dumm nur: Verlasst Ihr einmal ein Level, ohne sämtliche Glocken gefunden zu haben, müsst Ihr bei einem späteren Anlauf wieder alle hundert einsammeln.



Beim Bauern tauscht Ihr Eure Superglocken gegen leidlich interessante Extras



Respekt: Wüsste man es nicht besser, könnte man bei einem ersten Blick auf "Herdy Gerdy" glauben, hier hätte Core Design einen Disney- oder Don-Bluth-Streifen für sein Comicabenteuer lizenziert. Doch die professionell entworfene Geschichte um den kulleräugigen Hirtenjungen Gerdy und seine Abenteuer auf einer idyllischen Insel ist komplett den Hirnen der englischen Entwickler entsprungen: Nachdem Gerdys Vater mit einem Schlafzauber belegt wurde, zieht der Knabe selbst aus, an dem großen, alle vier Jahre stattfindenden Hüter-Turnier teilzunehmen und dort die magische Eichel zu gewinnen. Die fiele sonst nämlich in die Hände eines bösartigen Öko-Diktators, der selbstredend für Papas Dämmerzustand verantwortlich ist.

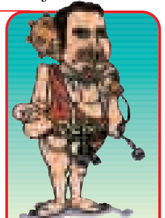


Vorsicht: Die kleinen schwarzen Biester fallen nicht nur Euch, sondern auch Eure friedliebenden Herdentiere an.

In der Rolle Gerdys, dem Ihr in drei verschieden weit entfernten Kameraperspektiven über die Schulter seht, trefft Ihr bei Eurer Wanderung auf viele hilfsbereite und -bedürftige Charaktere. Ein neunmalkluger Maulwurf erläutert Euch die Grundlagen Eures Handwerks: Um die verschiedenen Ausgänge eines Abschnittes zu öffnen und Eurem Ziel – dem Turnier – näher zu kommen, müsst Ihr eine bestimmte Prozentzahl an Tieren in für die jeweilige Art vorgesehene Zwinger verfrachten. Da sind rosafarbene Erdhörnchen-Huhn-Mutanten, die Ihr mit einem Weidestock anlockt, um sie anschließend vor Euch herzutreiben, oder lilafarbene Gremlins mit Rotorschwanz, die vom Klang einer Flöte hypnotisiert hinter Euch herwanken. Nachdem Ihr eine Gruppe der Viecher gefunden habt, liegen nicht nur Hindernisse wie Flussläufe, Zäune oder Abgründe zwischen Euch und einem Stall, gefrässige rosarote Räuber (Gromps) verspeisen Eure Herde im Nullkommanix – kommen zuviele Tiere um, müsst Ihr das Level erneut starten, um die Chance zu wahren, alle Wege freizuschalten. Doch gegen die Gromps, die Euch verfolgen und auch mal eine Backpfeife mitgeben, sind mehrere Kräuter gewachsen: Treffen zwei der Vielfraße aufeinander, kloppen sie sich gegenseitig und achten nicht auf ihre Umgebung. Zudem sind in der Landschaft Käfige verstreut, in die Ihr die rosa Riesen locken könnt. Neben der Hüterei beschäftigt Ihr Euch mit Action-Adventure-typischen Aufträgen wie der Suche nach Items und Personen, quasselt in deutscher Sprachausgabe mit etlichen Charakteren und grast die weiten Landschaften nach je hundert Glöckchen ab, um Specials freizuschalten. Angenehm: Neben Memory-Card-Zugriff zwischen den Levels gibt's auch eine Schnellspeicheroption. *sf*



WIE KANN MAN EINEN GEWITZTEN ANSATZ nur so verbocken? "Herdy Gerdy" wäre eine hübsche Mixtur aus Grübelei, Geschicklichkeit und Adventure, die trotz der etwas kindischen Inszenierung auch erwachsene Spieler vor den Bildschirm fesseln würde – wenn Core sich auf der technischen Seite mehr Mühe gegeben hätte. Zuvorderst ist die undynamische Kamera eine Katastrophe: In verwinkelteren Levels fehlt komplett der Überblick, ständig kehrt die Perspektive in die beinahe unspielbare Nahansicht zurück. Dann die Optik: Grobpixelig, spartanisch texturiert, farbarm – ein Armutszeugnis auf der PS2. Weitere Design-Patzer (debil aussehende Hauptperson, teils miese Sprecher) runden das durchwachsene Bild ab. Sehr schade um eine gute Idee.



Stephan Freundorfer

Spielspaß **63%**

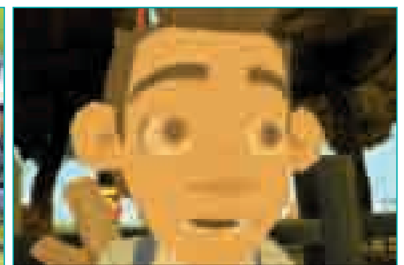
HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	53%
SOUND	68%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Innovatives Action-Adventure in übler Verpackung: Antike Optik und miese Kamera verleiden den Hirten-Spaß.

DVD · RUMBLE · 60Hz · D · AB 6



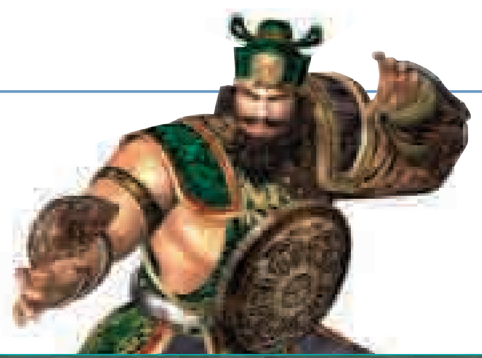


Kommunikative Charaktere erkennt Ihr an einer Sprechblase (links). Dem Dialog seht Ihr in Großaufnahme zu.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Koei, Japan (www.thq.de)

Kessen 2



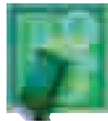


König Mulu kneift den Schwanz ein – trotz seines mächtigen Reittiers: Er hat die Duell-Aufforderung Eures Offiziers Ma Chao abgelehnt. Prompt sinkt die Moral der Feintruppen.


Mitten im Getümmel: Auf Knopfdruck dürft Ihr Euren Offizier selbst steuern und mit ihm ein paar Soldaten morden.

Der Wechsel

des deutschen Publishers hat dem neuesten Koei-Produkt gut getan: Im Gegensatz zu Midas, die eine unsägliche Lokalisation von "Dynasty Warriors 2" verbrochen hatten (adlige chinesische Fürsten mit österreichischem Akzent), sorgte THQ für eine hervorragende Eindeutschung des Epos. Vielleicht haben ja unsere Klagen, die wir im vergangenen Jahr bei Koei in Japan vortrugen, ein bisschen zu diesem positiven Wandel beigetragen...



Koei, die unbestrittenen Meister fernöstlicher Historienschinken, melden sich in Deutschland zurück. Obwohl weder "Kessen" noch "Dynasty Warriors 2" besonders berauschende Verkäufe bei uns aufwiesen, entschlossen sich die Japaner, "Kessen 2" vollständig zu lokalisieren. Und das ist auch ganz gut so: Wie schon Teil 1 ist der Strategietitel gespickt mit Filmsequenzen und erzählt nebenbei eine epische, wegen unzähliger auftretender Figuren aber etwas verwirrende Story.

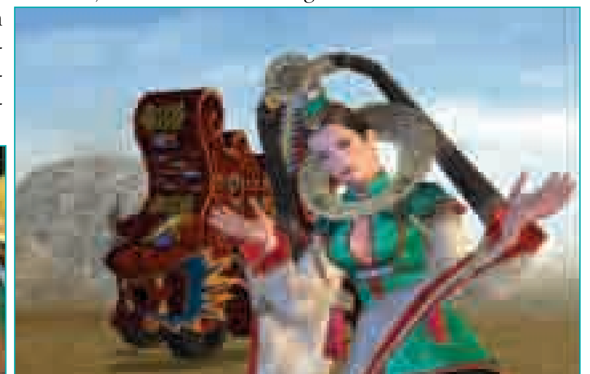
In den mittelalterlichen chinesischen Krieg werdet Ihr zunächst als wackerer Jüngling Liu Bei – Lord der Provinz Xu – geschickt. Sein einstiger Kampfgefährte, der ehrgeizige Offizier Cao Cao hat Lius Herzblatt Diao Chan entführt. Allerdings nicht, weil er von der zarten Schönheit der ehemaligen Tänzerin geblendet wäre, sondern wegen deren kleinem Geheimnis. Sie ist im Besitz des kaiserlichen Siegels, das zur Beherrschung der Welt von Nutzen sein könnte. Liu Bei weiß nichts von alledem, alles was er will, ist seine Geliebte zurückerobern und gleichzeitig den machtgierigen Cao Cao bzw. dessen Verbündete in die Schranken weisen.

Kampf um Macht und Mädchen

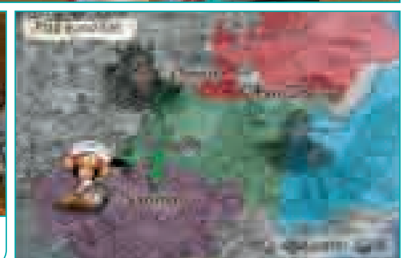
Dieses Ziel nach elf monumentalen Schlachten zu erreichen, kostet Euch gute zwölf Stunden Spielzeit und etliche treue Gefährten. Denn Liu Bei zieht nicht alleine in den Kampf, immer wieder gesellen sich neue Offiziere und Ratgeber an seine Seite, samt guter Tipps und tausendköpfiger Armeen. Nachdem Ihr zunächst anhand einer Landkarte über die politische Lage, die zum Aufeinandertreffen der feindlichen Armeen in der folgenden Mission führt, informiert wurdet, machen Euch meist drei Charaktere je einen Vorschlag: Soll ein menschenfressender Tiger in einer Provinz gejagt werden, was Eure Vorräte und die Motivation der Truppen erhöht, oder wollt Ihr doch lieber ein paar frische Einheiten ausheben? Habt Ihr diese taktische Vorentscheidung getroffen, geht es über den Umweg einer Storysequenz zum Kriegsrat. Eure Offiziere erläutern Euch die Situation – aus welcher Richtung der Feind kommt und wie die eigenen Truppen stehen sollen – Ihr entscheidet wiederum die Marschroute.

Endlich findet Ihr Euch auf dem Schlachtfeld wieder, bzw. dessen taktischem Abbild. Mittels Karte befehlt Ihr den verschiedenen Verbänden die Einnahme einer individuellen Formation, den einzuschlagenden Weg oder den Angriff auf eine Armee des Feindes, sobald diese in Sichtweite ist. Dann geht's erst richtig los: Filmsequenzen in Spielegrafik zeigen Euch, wie hunderte schwerttragender Fußsoldaten dem

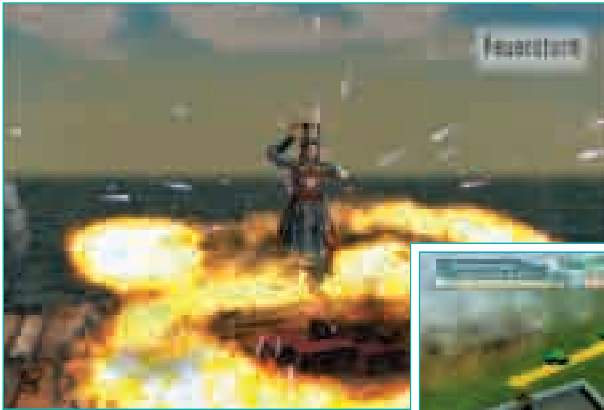








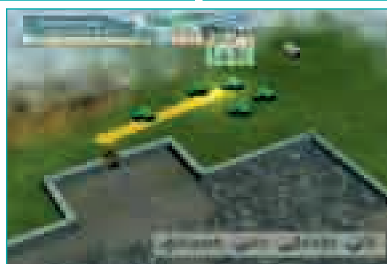
Zwischen den Schlachten haltet Ihr Kriegsrat (oben), bekommt neue Einheiten präsentiert (rechts oben) und verfolgt die Geschichte auf einer Landkarte.



Feuriger Sturm: Die mächtigen Zauber werden herrlich in Szene gesetzt.



Ein Meteoritenschauer geht auf den Feind nieder – Eure Leute bleiben verschont.



Die Taktik-Karte dürft Ihr jederzeit einblenden: Hier werden die Einheiten auf dem Schlachtfeld verschoben.

Feind entgegenstürmen oder Speer-bewehrte Amazonen ihren Pferden die Sporen geben, worauf die Ebene im Hall donnernder Hufe versinkt.
Auf verschiedene Weise greift Ihr ins Geschehen ein: So steuert Ihr auf Knopfdruck den jeweiligen Offizier und metzelt Euch mit ihm durch die Reihen, was besonders bei Moralmängeln Eurer Leute Sinn macht. Oder Ihr wendet eine der Spezialfähigkeiten des Charakters an: Magisch begabte Anführer lassen Gesteinsbrocken und riesige Hagelkörner in die Reihen des Feindes regnen oder beschwören in blendend animierten Sequenzen Feuerbälle. Im Militärhandwerk geschulte Offiziere metzeln in einem Blutrausch hunderte Soldaten oder erhöhen durch Kampfschreie die Moral der eigenen Einheit. Diese ist für den Sieg elementar: Sobald der entsprechende Balken einer Truppe auf Null schrumpft, ist das Scharmützel ebenso verloren wie bei dem Tod sämtlicher Mannen. So habt trotz der vielen gezeigten Filmschnipsel und dem selbstständigen Kampf der einzelnen Soldaten immer reichlich zu tun: Stetig wechselt Ihr zwischen den verschiedenen Offizieren, löst Extras aus, häckselt ein paar Gegner um, springt zurück zur Übersichtskarte und zieht als Sandkastengeneral eine beinahe aufgeriebene Armee aus dem Kampf zurück, während Ihr zwei andere zum Zangenangriff auf den geschwächten Gegner hetzt.

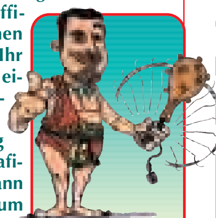
Öfter mal was Neues

Was Euch bei "Kessen 2" immer wieder überrascht und zu neuen Taten treibt, ist der Abwechslungsreichtum bei den Szenarien: Von Mission zu Mission ändert sich die politische Lage, neue Verbündete tauchen auf, die exquisite Zaubersprüche und Einheiten (wie die fliegenden 'Adler'-Truppen) mitbringen. Mal müsst Ihr in zwei Tagen eine Stadt erobern, mal kämpft Ihr gegen Elefanten oder nehmt an einer beeindruckenden Seeschlacht teil. Auf fleißige Strategen wartet übrigens ein richtig dicker Bonus: Habt Ihr die 'gute' Seite durchgespielt, darf der Kriegspfad des Halunken Cao Cao eingeschlagen werden. *sf*





WAS FÜR EINE BRILLANTE VERPACKUNG FÜR EINEN vergleichsweise dürftigen Inhalt. "Kessen 2" ist wie schon der Vorgänger kein Taktik-Schwergewicht, das verhindert schon die magere Optionalität. Auf einer strategischen Karte die Wege von Einheiten bestimmen, nebenher ein bisschen an Formationen fummeln, ein paar Offizier-Specials zur richtigen Zeit einsetzen und zwischen bzw. vor Missionen eine Multiple-Choice-Entscheidung treffen – das war's. Doch auch wenn Ihr das Gefühl habt, das Ganze laufe sowieso von selbst ab, besitzt "Kessen 2" einen gewissen taktischen Tiefgang und Euer Kriegsherren-Verstand entscheidet in späteren Schlachten über Erfolg oder Versagen. Was aber noch viel schwerer wiegt: Die perfekte Präsentation, die einzigartige Verquickung von Zwischensequenzen, Storyverlauf und Spielgeschehen, die opulente grafische Inszenierung und die orchestrale Soundkulisse ziehen einen in den Bann wie kaum ein anderer Titel. Zum Glück stimmt diesmal im Gegensatz zum Desaster "Dynasty Warriors 2" auch wieder die deutsche Synchro. Ein Pflichtkauf für Freunde fernöstlicher Epen.



Stephan Freundorfer

Spielspaß **80%**

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	83%
SOUND	87%

KESSEN II 決戦

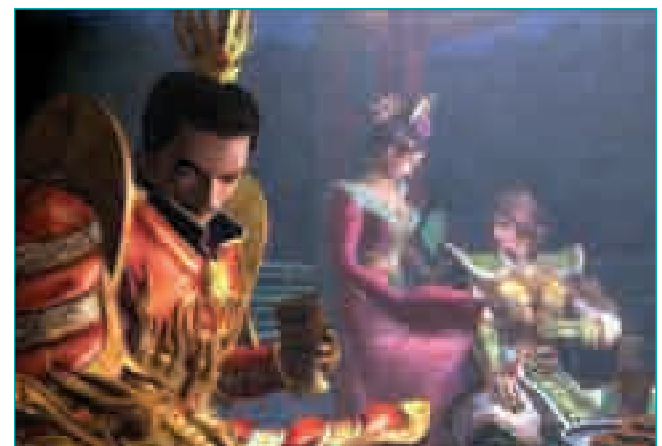
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Faszinierendes Schlachtengemälde mit toll erzählter Story, aber zu wenig strategischem Handlungsspielraum.

DVD · RUMBLE · D · AB 12



Auch Amazonenheere schließen sich Eurem Krieg an: Hier wartet eine Einheit darauf, in eine furiose Seeschlacht einzusteigen.



Die Hauptpersonen des Dramas: Liu Bei (rechts) liebt Diao Chan, doch sein Kamerad Cao Cao hat nur Spott für deren Techtelmechtel übrig.

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 2/2001 mit 78% Spielspaß getestet.

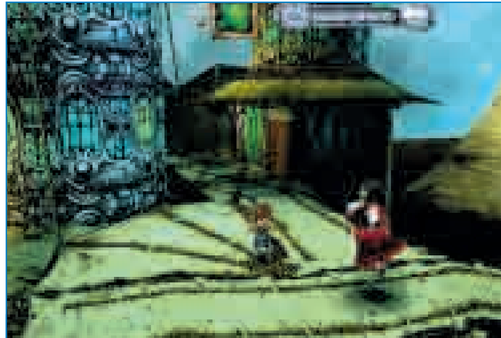
ENTWICKLER: In Utero, Frankreich (www.eviltwin-thegame.com)

Evil Twin

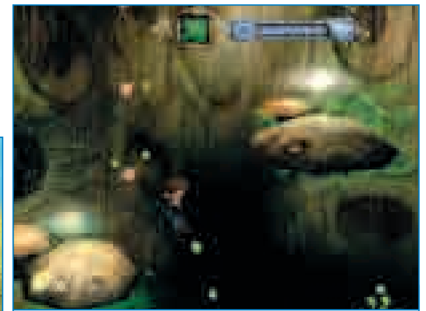
Online-Anbindung: *Ursprünglich war für "Evil Twin: Cyprien's Chronicles" eine Internet-Option geplant (Herunterladen von Extrawaffen, neuer Kleidung und anderer Goodies). Leider stand zu Redaktionsschluss nicht fest, ob diese Funktion in der finalen Verkaufsversion enthalten sein wird. Sobald wir näheres wissen, werden wir Euch auf der Leserbriefseite informieren.*



An seinem zehnten Geburtstag wird Waisenkind Cyprien in seine selbst geschaffene Traumwelt gebeamt. Doch das ehemals freundliche Land 'Undabed' hat sich in einen düsteren Ort verwandelt; in den insgesamt acht riesigen Abschnitten wimmelt es nur so von abscheulichen, durchgeknallten Kreaturen.
In Gestalt des wuschelköpfigen Jünglings müsst Ihr nun dem Übel auf den Grund gehen: Rennend, hüpfend und kletternd erforscht Ihr die bunte Comic-Welt, erledigt mit Eurer Zwille aufdringliche Widersacher und verwandelt Euch auf Knopfdruck in 'SuperCyp' – das düstere Pendant des Helden. In dieser Form vollführt Ihr höhere Sprünge, sprengt per Feuerball Türen auf oder sprintet mit Turbo-Boost durch die Landschaft. Diese Fähigkeiten könnt Ihr gut gebrauchen, da Euch auch die üblichen Jump'n'Run-Herausforderungen wie bewegliche Plattformen, einstürzende Brücken, schmale Simse oder riesige Zahnräder erwarten. *os*



In Folkhausen bedrohen Euch allzu herzige, vollbusige Damen – sie wollen Euch zu Tode knuddeln!



Im Inneren eines gigantischen Baumes lasst Ihr Euch von Aufwinden in die Höhe treiben. Die tanzenden Blätter zeigen den Luftstrom.

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	45 Euro
GRAFIK	70%
SOUND	73%

Spielspaß **64%**

Stimmungsvolles Hüpfabenteuer mit hübscher 3D-Comic-Optik und zahlreichen nervigen Design-Patzern

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 2/2002 mit 64% Spielspaß getestet.



KEINE VERBESSERUNG: **Die Dreamcast-Version gleicht der PS2-Fassung bis auf marginale Grafik-Unterschiede wie ein Ei dem anderen. Die düstere Comic-Optik und die stimmungsvolle Musikuntermalung täuschen leider nur bedingt über unzählige Designpatzer hinweg: Die virtuelle Kamera verhält sich an einigen Stellen so störrisch wie ein alter Esel, unsichtbare Hindernisse versperren Euch den Weg, frustrierende Endlos-Hüpfabschnitte und dezent rucklige Grafik vergällen Euch den Spaß am morbiden Waisenabenteuer. Dazu kommt die miserable deutsche Synchronisation, die diese Bezeichnung eigentlich nicht verdient hat. Trotzdem: Wer auf abgefahrene Charaktere sowie stimmiges Ambiente steht und mit Frust-Erlebnissen umgehen kann, darf einen Blick riskieren.**



Oliver Schultes

ENTWICKLER: Sting, Japan (www.sting.co.jp)

Evolution 2

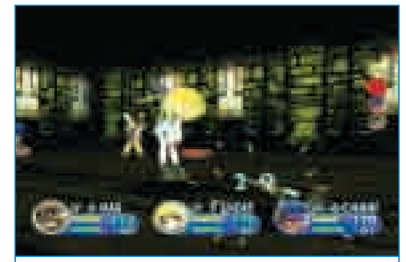
Hersteller wechsel dich: *Obwohl auf dem Cover sowohl Ubi Soft als auch Swing als Verantwortliche prangen, wissen beide deutschen Vertretungen von nichts – die Suche nach "Evolution 2" führte uns zu THQ England und verlor sich dann. Wie es der Titel wieder nach Deutschland schaffte, weiß keiner so genau – mit etwas Glück findet Ihr ihn noch in einigen Kaufhäusern, ganz sicher aber beim Versand Playcom (www. playcom.de).*



"Evolution" markierte den Anfang der kurzen Rollenspiel-Karriere des Dreamcast – nun gibt's zum Exitus der Konsole Teil 2. Nach den bestandenen Abenteuern ist Eure Heldentruppe auf dem Weg nach Museville: Die dortige Forschergesellschaft sucht fähigen Leute, um das Geheimnis einer alten Hochkultur zu lüften. Wie schon im Erstling ist die Welt eingeschränkt: Eine Stadt und eine Handvoll umfangreicher Dungeons bilden das Spielareal. Während Ihr in Museville Euer Inventar aufstockt und neue Aufträge annehmt, geht es in den verschachtelten Verliesen ans Eingemachte: Ihr findet Schatztruhen, Artefakte und prügelt Euch mit Monstern. Die seht Ihr schon von weitem, bei Berührung wird in den obligatorischen Kampfbildschirm umgeschaltet, in dem Ihr rundenbasiert mit Gewehr, Riesenfaust oder Bratpfanne zuschlagt.
Als Belohnung winken Erfahrungspunkte, ausserdem bekommt ihr 'Tactical Points', mit denen Ihr neue Fähigkeiten lernt. In den hübsch animierten Zwischensequenzen lauscht ihr (japanischer) Sprachausgabe, bevor es in der Stadt zum Speichern geht. *tn*



Nahaufnahme: Nach Wahl wandert Ihr entweder in Vogel- oder Third-Person-Perspektive durch die Landschaft.



Vielseitig verwendbar: Das forsche Mädel Linear kann nicht nur kochen, sondern plättet mit ihrem Küchenutensil auch Feinde.

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	20 Euro
GRAFIK	68%
SOUND	75%

Spielspaß **70%**

Simples, aber spaßiges Dungeon-Gerenne mit sympathischer Besetzung und hübscher Grafik – ein netter RPG-Happen.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant, der Vorgänger wurde in MAN!AC 5/2001 mit 70% Spielspaß getestet.



EHER ZUSATZ ALS FORTSETZUNG: **Es ist ja ganz nett, was Sting da abgeliefert hat, aber nach "Grandia 2" und "Skies of Arcadia" wirkt "Evolution 2" doch etwas mager. Wenige Örtlichkeiten, unspektakuläre Kämpfe und jede Menge Musikstücke aus Teil 1 hinterlassen einen faden Nachgeschmack. Dafür ist die Grafik bunt, scharf und angenehm detailliert, dank witziger Fratzen zeigen Eure Schützlinge Persönlichkeit. Die Dungeons fielen leider unspektakulär aus: Zwar sind die Zeiten der zufallsberechneten Verliese vorbei, doch interessanter als die Random-Räume des ersten Teils sind die gebotenen Areale auch nicht. Dass "Evolution 2" dennoch Spaß macht, liegt in der Einfachheit begründet – wer eine simple Keller-Metzelei für zwischendurch sucht, wird gut bedient.**



David Mohr

MAN!AX

DIE GANZE WELT DER XBOX

Akte Xbox: Die Konsole im Detail – Technik, Zubehör, Sound- und Grafik-Features

DIE ZUKUNFT

Software 2002: Welche Titel dieses Jahr noch erscheinen und worauf sich das Warten lohnt



DIE SPIELE

20 Tests zum Start: Edler prügeln mit „Dead or Alive 3", schneller feuern mit „Halo", genussvoller Gas geben mit „RalliSport Challenge"

Xbox in Europa

Zwei Jahre, nachdem Bill Gates zum ersten Mal einen Prototypen seiner Konsole vorgestellt hat, ist es endlich soweit: Die Xbox kann offiziell auf unserem Kontinent erstanden werden – ab dem 14. März, für 479 Euro.
Mit im Gepäck hat sie den wohl klobigsten Controller der Videospielgeschichte, aber auch die zukunftsweisendste Technik. Breitbandadapter und Festplatte gehören zum ersten Mal zur Grundausstattung einer Konsole – einer schönen, neuen Onlinewelt am Fernseher steht nichts mehr im Wege. Doch was leisten die Komponenten der Xbox wirklich, welche Starttitel dürfen sich zurecht 'Killer Application' nennen und wie sieht es eigentlich in den nächsten Monaten mit Spieleveröffentlichungen aus? Antwort auf diese und mehr Fragen findet Ihr in unserem 48-seitigem Special rund um die Microsoft-Konsole. Viel Spaß beim Schmökern!

Die Hardware

54 Akte X:
Was steckt in Verpackung und Konsole?

56 Hören und sehen:
Das Technik-Plus im audiovisuellen Bereich

57 Zubehör-Zauber:
Xbox-Peripherie im Überblick

58 Kino und Konzert:
DVD und Musik-Rips auf der Xbox

Die Software

60 X-Games 2002:
Die Spielepalette in der Statistik

62 Mit Faust & Feuerwaffe:
Action-, Hüpf- und Prügelspiele

63 Temporausch:
Spaß-Raser und Rennsimulationen

64 Schweiß & Tränen:
Klassische und Trend-Sportspiele

65 Fantastische Welten:
Action-Adventure und Rollenspiel

Die PAL-Tests

76 Amped Freestyle Snowboarding
73 Azurik: Rise of Perathia
96 Blood Wake
94 Dave Mirra Freestyle BMX 2
70 Dead or Alive 3
88 Deadly Skies
89 Fuzion Frenzy
92 Genma Onimusha
66 Halo
74 Jet Set Radio Future
94 NBA Live 2002
95 NHL 2002
95 NHL Hitz 20-02
93 Nightcaster
90 Oddworld: Munch's Oddysee
80 Project Gotham Racing
84 RalliSport Challenge
73 Shrek
78 Transworld Surf
86 Wreckless

97 Fakten, Fakten, Fakten:
Alle 20 Starttitel im Überblick

Akte X

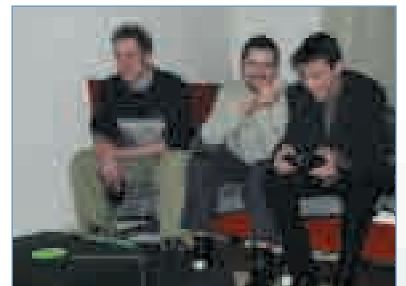
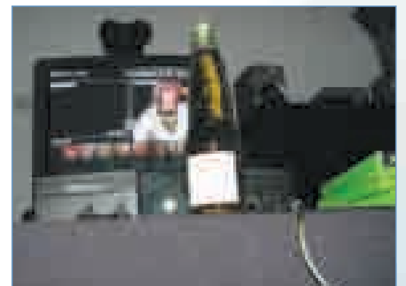
Ab 14. März ist Microsofts erstes Konsolenprojekt in deutschen Läden erhältlich. Auf den folgenden fünf Seiten erfahrt Ihr alles Wichtige zu Hardware, Lieferumfang und Features der Xbox.


Sammelsurium von PC-verwandten Bauteilen: In unserer PAL-Xbox steckt eine 8GB-Festplatte von Seagate, die über einen EIDE-Stecker mit DVD-Laufwerk und Motherboard verbunden ist. Die Energieversorgung erledigt ein Standard-PC-Stecker.

Die Markteinführung einer Konsole will gut geplant sein – schließlich soll die Hardware mindestens ein halbes Jahrzehnt für klingelnde Kassen und zufriedene Zockergesichter sorgen. Der im Videospielbusiness noch jungfräuliche Softwareriese Microsoft tat es deshalb Nintendo (N64) und Sony (PS2) gleich und startete Ende letzten Jahres eine Vorverkaufskampagne: In Elektronik- und Fachmärkten aufgestellte Xbox-Displays dienen seither zum Appetitmachen – nach dem Probespiel des Straßenrenners ”Project Gotham Racing” soll sich der potenzielle Microsoft-Kunde im Idealfall zu einer Anzahlung von 79 Euro durchringen. Mit dieser Summe erwirbt der Käufer nicht nur eine schmucke Pappbox mit T-Shirt und Demo-CD, er erhält auch eine Urkunde, die ihm am Erstverkaufstag eine Xbox garantiert – gegen Zahlung des Restbetrags von 400 Euro, versteht sich.

Alles drin, alles dran?

Habt Ihr Euch für die Xbox entschieden und schweren Herzens die insgesamt 479 Euro gelöhnt, dann seid Ihr natürlich gespannt, was Ihr als Gegenwert in der schwarz-grünen Schachtel findet. Neben Konsole, Anleitung, Controller, Netz- und AV-Kabel mit Scart-Adapter liegt dem Paket auch eine Demo-DVD bei (siehe Kasten unten).
Mit dieser Ausstattung ist es Euch zwar möglich, die mitgekaufte Software zu zocken – für das perfekte Spielerlebnis müsst Ihr allerdings erneut in den Geldbeutel greifen: Ein RGB-Kabel mit optischem Digitalausgang für 5.1-Surround-Sound schlägt mit 30 Euro zu Buche. Wollt Ihr die Xbox auch als DVD-Abspielgerät nutzen, müsst Ihr für den ‘DVD Playback Kit’ (Fernbedienung plus Empfangseinheit) nochmals 50 Euro auf den Tresen legen. Freunde von Mehrspieler-Sessions erhalten zusätzliche Original-Controller für je 40 Euro und ein Xbox-Linkkabel für 30 Euro, dem Datenaustausch zwischen Konsolen dient schließlich eine 8MB-Memory-Card, die nochmals 50 Euro verschlingt. Das in



Nur mit Einladung: Microsoft veranstaltete eine ‘Wohnungstour’ quer durch Deutschland mit Chips, Bier und den Xbox-Starttiteln.

Probespiel

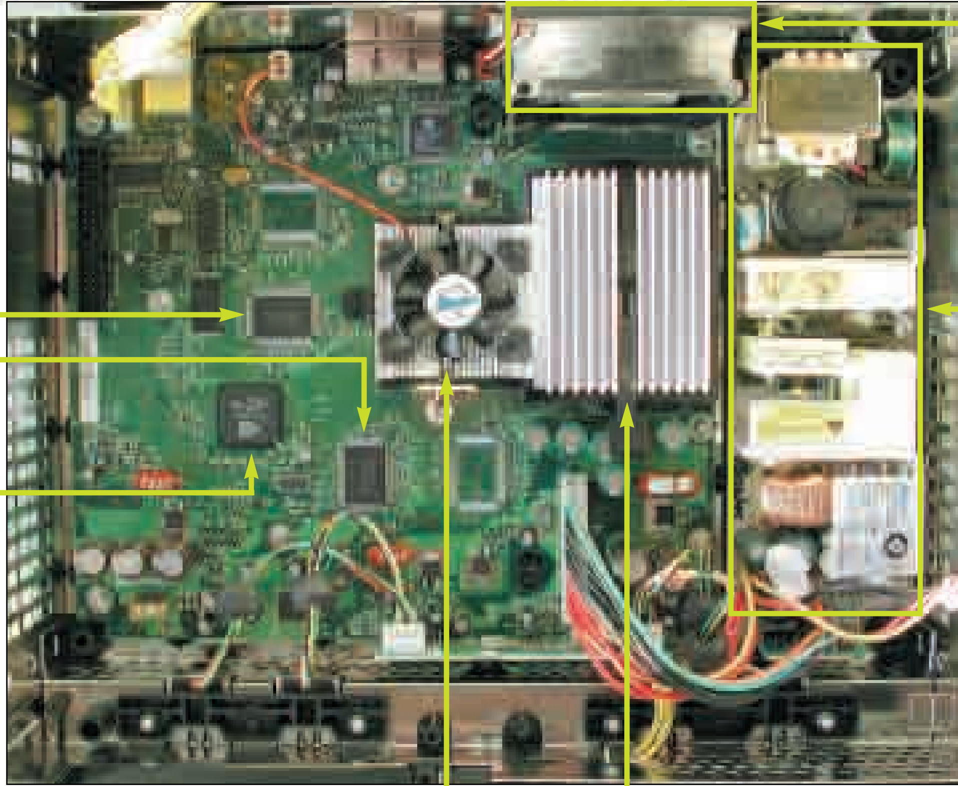
IM GEGENSATZ ZU DEN US-SPIELERN finden PAL-Käufer in ihrer Xbox-Packung eine Demo-DVD: Darauf liegen spielbare Schnupperversionen der beiden Hits AMPED und PROJECT GOTHAM RACING sowie des weniger spektakulären Duos BLOOD WAKE und FUZION FRENZY. Bis auf letzteres gewinnt Ihr von den Dreien in Video-Trailern noch tiefergehende Eindrücke. Abgerundet wird die solide Scheibe von Filmchen zu HALO, ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE and AZURIK. Doch damit nicht genug: Auf sämtlichen Microsoft-Spiele-DVDs findet Ihr weitere Demos – eine einfache, aber sinnvolle Idee.



Was hat die Xbox unter der Haube?

DER HAUPTSPEICHER: Aufgeteilt in zwei 32MB DDR SDRAM Chips von Samsung finden sich an diesen Stellen die insgesamt 64MB Hauptspeicher der Konsole. Damit liegt die Xbox klar vor PS2 (32MB) und Gamecube (40MB). Die Hauptspeicher-Bandbreite beträgt maximal 6,4 GB/Sekunde und ist damit doppelt so hoch wie bei der Sony- bzw- Nintendo-Konkurrenz. Darüber hinaus ist der Speicher als Unified Memory ausgelegt, d.h. die beiden Bausteine verwalten sowohl Grafik- und Sound-, als auch Spieledaten.

DER MEDIA & COMMUNICATIONS PROCESSOR (MCP): Dieser Baustein stammt wie der Grafikchip von nVidia und fungiert als Dolby-Digital-Encoder sowie als Ethernet-Controller. Erst durch diesen Chip genießt Ihr Xbox-Spiele in brachialem, interaktiven 5.1-Dolby-Digital-Sound. Darüber hinaus steuert der Prozessor alle Abläufe bei Online- und Netzwerk-Spielen.



DER XBOX-LÜFTER: Sobald Ihr die Konsole anschaltet, beginnt der Ventilator seinen Dienst und fächelt permanent die erwärmte Luft aus dem Gehäuseinneren nach draußen, was die restlichen Bauteile vor Überhitzung schützt.

DAS NETZTEIL: Dieses schwere Stück versorgt die Xbox mit dem nötigen Strom. Eingebaute Sicherungen schützen die Konsole vor Überspannungsschäden.

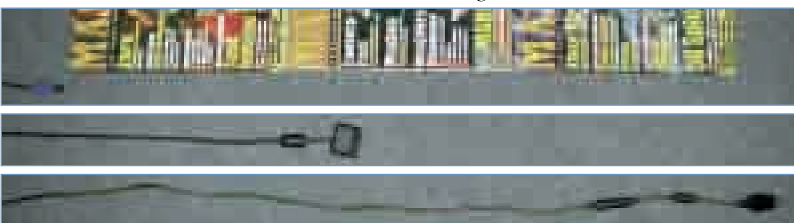
DER GRAFIKCHIP: Doppelt gekühlt von einem Ventilator und einem Alu-Kühlkörper thront an dieser Stelle die leistungsfähige Grafikeinheit, hergestellt von nVidia. Getaktet mit 233 MHz (zum Vergleich: PS2 148 MHz, Gamecube 162 MHz) ist die GPU vergleichbar mit einer verbesserten GeForce3-Grafikkarte aus dem PC-Bereich. Der hochspezialisierte Chip lässt – für sich genommen – die Sony- und Nintendo-Systeme deutlich hinter sich.

DER HAUPTPROZESSOR: Unter den Kühlrippen verbirgt sich das Herz der Xbox, die CPU. Gefertigt wird der Chip von dem Hardware-Riesen Intel, welcher das Rennen um die Produktion knapp gegen AMD gewann. Die speziell entwickelte, mit 733 MHz getaktete CPU (zum Vergleich: PS2 296 MHz, Gamecube 485 MHz) ist mit einem Pentium-3-Prozessor vergleichbar. Lediglich das L2-Cache beträgt bei der Xbox nur 128 KB, also die Hälfte des 'normalen' Pentium-3-PC-Pendants.

den USA erhältliche (und mit PAL-Boxen auch kompatible) Komponentenkabel für den Anschluss an Projektoren wird in Deutschland zunächst nicht angeboten – schade drum, denn nur so entlocken Highend-Fans der Xbox gestochen scharfe Vollbilder (Fernseh-Standard sind Halbbilder im Interlace-Verfahren) via Progressive Scan.

Positiv & Negativ

Für den satten Preis von 479 Euro hätten wir uns zumindest ein beigelegtes RGB-Kabel gewünscht – zumal Ihr für den beeindruckenden Dolby-Digital-Sound zwingend einen entsprechenden Adapter benötigt. Der klobige Xbox-Controller erfuhr für Europa leider auch keine Überarbeitung: Sowohl Ergonomie als auch Tastenanordnung stehen deutlich hinter den PS2- und Gamecube-Pendants zurück. Was uns dagegen voll überzeugt hat, sind die drei Meter Kabellänge und der Stolperschutz. Vor allem letzteres Feature hat unsere Konsole schon mehrmals vor einem tragischen Absturz bewahrt. Und dass die 8GB-Festplatte auch als Jukebox einsetzbar ist, begeistert Party-Löwen genauso wie Zocker mit ausgefallenem Musikgeschmack. *os/us*

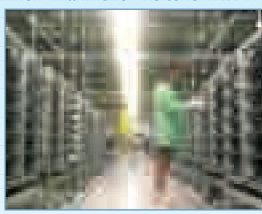


Kabelvergleich: Die Strippe des Gamecube-Controllers ist am kürzesten (oben), das PS2-Pad liegt in der Mitte und das Xbox-Kabel überzeugt mit verschwenderischen drei Metern Länge.

Made in Hungary



FÜR DIE PRODUKTION DER XBOX hat Microsoft nicht selbst eine Fabrik aus dem Boden gestampft, sondern arbeitet mit Flextronics zusammen – einem Spezialisten für die Herstellung elektronischer Geräte. Dieser betreibt im verschlafenen ungarischen Städtchen Sárvár auf 10.000 Quadratmetern einen Industriepark, in dem rund 43% der weltweiten Xbox-Konsolen zusammengeschraubt werden. Dieses Arrangement bietet zahlreiche Vorteile: Zum einen tummeln sich auf dem Areal zahlreiche Zulieferbetriebe für z.B. die Karton- und Styroporverpackungen oder die Abschirmbleche im Inneren des Geräts. Zum anderen ist die zentrale Lage mitten in Europa ideal für schnelle und problemlose Auslieferung auf dem ganzen Kontinent. Dazu kommen finanzielle Pluspunkte wie Zollfreiheit und ein niedriges Lohnniveau: Der gewöhnliche Fabrikarbeiter kann vom Verkauf einer Xbox rund sechs Wochen lang bezahlt werden – das hilft auch uns Europäern, womöglich wäre das Grundgerät sonst noch teurer ausgefallen.



16 Gussmaschinen sind rund um die Uhr damit beschäftigt, die schwarzen Gehäuseformen zu produzieren, um Engpässe zu vermeiden: Die Innereien werden nämlich auf den vier Fertigungsstraßen noch schneller produziert – pro Tag werden zahllose Einzelteile in 21 Produktionsschritten zu 15.000 Konsolen zusammengesteckt und -geschraubt. Trotz der flotten Arbeit unterzieht man wichtige Komponenten wie z.B. die Festplatte bereits vor dem Einbau einem ersten Funktionstest, damit unliebsame Überraschungen ausbleiben. Zudem muss jede einzelne Xbox mindestens zwei Stunden lang Strombelastung überstehen, bevor sie in die knallgrüne Verpackung wandern darf. Selbst dann wartet auf einige Geräte noch ein letzter Kontrollschritt, denn jede achte Kiste wird erneut geöffnet und nochmals überprüft: Läuft alles korrekt und liegt das komplette Zubehör inklusive Anleitung und Registrierkarte bei? Erst danach geht's in die Auslieferung, die nicht nur geduldige Microsoft-Anhänger in ganz Europa, sondern auch in den USA mit ihrer Konsole beglückt.



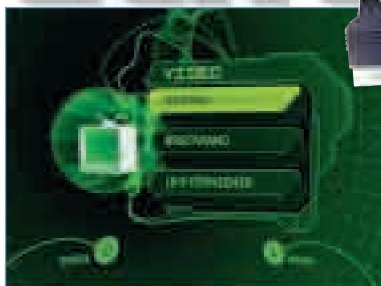




Mehr dran mit 16:9 – schon bei einem Beat'em-Up wie "Dead or Alive 3" werden Widescreen-Vorzüge auf den ersten Blick klar, denn Ihr seht deutlich mehr von der Umgebung. Schade nur, dass bisher erst wenige Titel den Modus so sinnvoll unterstützen.

Visuelle Wucht

Wer sich eine Xbox gönnt, ist zumindest eine Sorge los: Die berüchtigten PAL-Balken bei schlampigen Anpassungen gibt es nämlich nicht. Skalierungen und Berechnungen in Echtzeit sorgen dafür, dass Ihr immer in einen bis auf das letzte Pixel gefüllten Bildschirm blickt. Auch das zweite PAL-Problem, die langsamere Spielgeschwindigkeit, wird gelindert, denn im Konsolenmenü könnt Ihr Eure Bildnorm auf PAL 60 stellen. Dieser inoffizielle Standard vereint die Bildrate von echtem NTSC mit der europäischen Farbfrequenz: Somit bekommt Ihr garantiert immer ein buntes Bild. Natürlich müssen Spiele diese Varianten unterstützen, was bei Microsoft-Titeln auch rundum geschieht: Die Spiele aus eigener Produktion beugen sich Euren Wünschen ohne Murren.



Besitzer von 4:3-Glotzen mit Filmambitionen wählen den Breitwand-Betrieb, für 16:9-Eigentümer ist die Entscheidung klar.





Solange Euer Fernseher nicht noch von Opa stammt, solltet Ihr diese Frage unbedingt bejahen.

Auch mit Software von Fremdherstellern machten wir bisher weitgehend positive Erfahrungen, für PAL-Spieler ist also im Großen und Ganzen gut gesorgt.

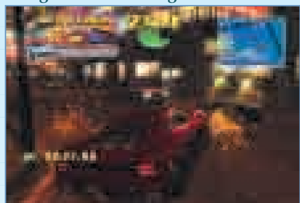
Neben der Bildnorm stellt Ihr im Menü Euer bevorzugtes Bildformat ein: Während sich 'Vollbild' selbst erklärt und 'Breitbild' nur beim Filmgenuss relevant ist, sorgt die Option '16:9' bei einigen Spielen für zusätzliche Freude: Die Xbox erkennt dann nämlich automatisch, wenn ein Titel das anamorphe Bildformat unterstützt und schaltet in diese optimierte Widescreen-Darstellungsform um. Allerdings nutzen die Vorzüge bisher nur wenige Titel, darunter u.a. "Amped" und "Dead or Alive 3". High-End-Visionäre werden ebenfalls bedient: Wer sich ein YUV-Komponentenkabel für den Projektoreinsatz besorgt, freut sich über die Unterstützung diverser Progressive-Optionen.

Augenschmaus

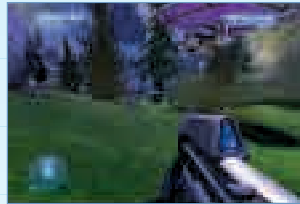
Bei diesen drei Titeln kommt die Grafikpower der Xbox besonders zur Geltung:



1. DEAD OR ALIVE 3: Lebensecht animierte Muskelprotze und wohlgerundete Kämpferinnen vermöbeln sich in wunderschönen Szenarien. Wer beim Anblick des herbstlichen Waldes oder des verschneiten Tals nicht ins Schwärmen kommt, sollte einen Termin beim Augenarzt beantragen.



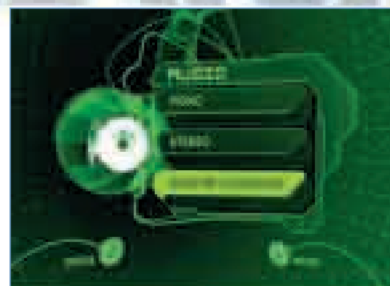
2. WRECKLESS: Vor lauter Freude über die krachige Grafik, bei der an allen Ecken und Enden Lichteffekte und Explosionen beeindrucken, haben die Programmierer leider die Spieltiefe vergessen – als opulente Optik-Demonstration ist der Autojagd aber ein Spitzenplatz gewiss.



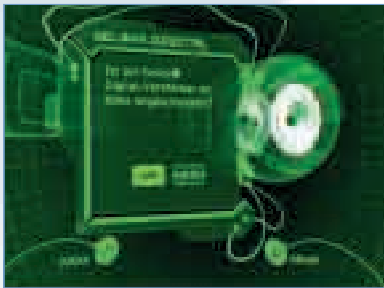
3. HALO: Kein anderer Ego-Shooter kann mit so beeindruckenden Außenszenarien protzen. Die Alienwelten faszinieren mit toll designter Pflanzenwelt und großer Weitsicht, da verzeiht man gerne die etwas einfallslose Innenarchitektur in einigen der zehn Levels.

Klangkünstler

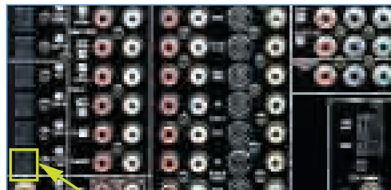
Die akustischen Reize der Xbox erlebt Ihr erst beim Einsatz an einem AV-Receiver – dazu benötigt Ihr allerdings einen digitalen Anschluss über eine optische Verbindung. Der ist beim beiliegenden AV-Kabel nicht mit dabei, also solltet Ihr selbiges in die Tonne treten und eine vernünftige Strippe besorgen: Neben dem empfehlenswerten RGB-Kabel von Microsoft bieten Fremdhersteller auch S-Video-Alternativen an. Ist alles korrekt angesteckt, erlebt Ihr Sound von einer vorher ungekannten Qualität: Während nämlich der Gamecube lediglich das (noch) wenig verbreitete und zudem analoge Dolby Prologic 2 unterstützt und die PS2 mit Ausnahme einer Handvoll EA-Titel digitale Töne nur bei Zwischensequenzen von sich gibt, protzt die Xbox

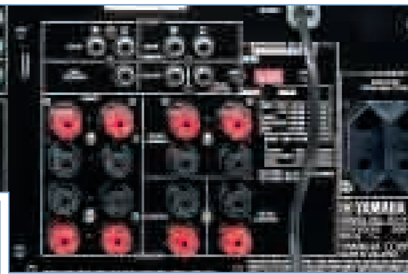


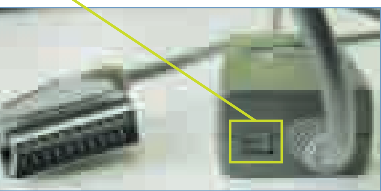
Das ist nicht unwichtig: Wer hier vergisst, auf Surround zu stellen, dem hilft selbst der teuerste Receiver nichts.



Auch hier ist für optimalen Sound ein 'Ja' nötig, sonst beschränkt sich die Tonausgabe auf das altbackene Dolby Prologic.



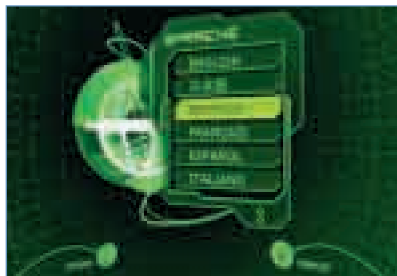




So klappt's mit 5.1-Dolby-Digital-Sound auf der Xbox: Verbindet durch ein optisches Digitalkabel den 'Digital Audio'-Ausgang am RGB-Kabel mit einem optischen Digitaleingang des AV-Receivers.

mit Echtzeit-5.1-Dynamik in sämtlichen Spielen. Zwar sorgen nicht alle Titel deshalb gleich für perfekten Raumklang, doch stets ortet Ihr mindestens einige direktionale Soundeffekte aus dem hinteren Boxenpaar. Bei der DVD-Wiedergabe wird zudem das Konkurrenzformat DTS unterstützt. Spiele-Puristen sollten übrigens im Menü die Xbox-Sprache auf englisch stellen, denn trotz insgesamt kompetenter deutscher Synchro klingen die US-Stimmen in der Regel doch eine Spur besser.

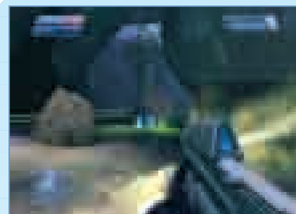




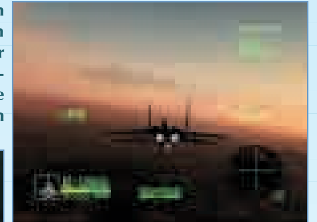
Während die DTS-Wahl nur bei Filmen zum Tragen kommt, entscheidet die Sprache auch über den Ton bei Spielen.

Ohrenschmaus

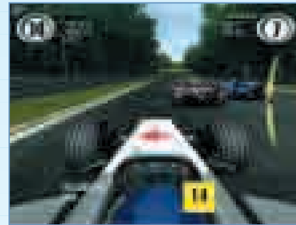
Mit diesem Spiele-Trio bringt Ihr Eure Lautsprecher garantiert kräftig in Schwung:



1. HALO: Bei einem guten Ego-Shooter muss auch die Atmosphäre stimmen – wie der Bungie-Knaller beweist. Wenn die sphärische Musik um Euch herumwabert und überall Eure Kameraden schreien, steigt der Adrenalinspiegel in Rekordhöhen.



2. DEADLY SKIES: Die Luftkämpfe in modernen Jets mögen zwar optisch nicht allzuviel hergeben, doch der Sound macht einiges gut – Kanonenfeuer hinter Euch und vorbeirasende Raketen sorgen beim abgehärtesten Piloten für Gänsehaut.



3. F1 2002: 'Mittendrin statt nur dabei' wird endlich zur Wirklichkeit, denn die sehr direkten Surroundeffekte mögen zwar nicht uneingeschränkt realistisch sein, versetzen Euch aber äußerst effektiv ans Steuer eines Ferrari oder McLaren.

Xbox-Zubehör

Neben dem Original-Zubehör von Microsoft gibt es zum Deutschland-Start natürlich auch genügend Accessoires von Fremdherstellern. Wir haben die ersten Testmuster unter die Lupe genommen.

MAD CATZ: Der 'Ultra AV-Kit' (35 Euro) bietet optische, S-Video- und Video-Ausgänge. Praktisch: Die benötigten Strippen liegen bei. Das 'Premium Control Pad' (40 Euro) liegt gut in der Hand und gefällt mit exakten Analogsticks sowie vorbildlich angeordneten Aktionstasten. Die gerippten Aufsätze stören jedoch an den Griffen – wählt deshalb das zehn Euro billigere 'Control Pad' aus gleichem Haus. Das 'MC2'-Lenkrad (80 Euro) überzeugt auf ganzer Linie mit guter Verarbeitung, frei einstellbarem Lenkeinschlag und genialen 'Schenkelhalterungen'.



INTERACT: Die 'Flash Memory'-Karte gefällt mit buntem Design und einem sehr günstigen Preis von 35 Euro. Das 'Power Pad' (35 Euro) verschreckt mit seiner schieren Größe: noch wuchtiger als das Original und deshalb auch noch unhandlicher! Fazit: Empfehlenswerte MemCard, mieses Pad.

THRUSTMASTER: Das 'Firestorm'-Pad für 35 Euro überzeugt mit handlicher Größe und gut erreichbaren Tasten. Leider sind die beiden Analogsticks etwas ungenau und rutschig. Fazit: noch empfehlenswert.



Filmstar



Übersichtlich: Auf Knopfdruck werden Kapitel und Zeitmarke platzsparend eingeblendet.

Da die Xbox wie die PS2 mit DVDs als Datenträger arbeitet, liegt der Einsatz als DVD-Player nahe – allerdings beherrscht die Microsoft-Konsole das nicht auf Anhieb: Legt Ihr einen Film ein, werdet Ihr nüchtern darauf hingewiesen, dass Ihr erst eine Fernbedienung (50 Euro) braucht. Diese kommt zusammen mit einem Empfangs-Dongle, den Ihr in einen der Joypad-Slots stöpselt. Mangels Durchschliff muss zwar ein Controller weichen, aber da es egal ist, an welchem Port das Gerät hängt, hält sich das Problem in Grenzen. Beim ersten Einsatz des Dongles liest die Xbox den darauf gespeicherten Ländercode und legt diesen dauerhaft auf der Festplatte ab, PAL-Geräte verweigern danach also bei USA-Scheiben ihren Dienst. Läuft die DVD an, wird sofort der erste große Vorteil der Xbox-Wiedergabe deutlich: Mit angeschlossenem RGB-Kabel erhaltet Ihr ein farblich korrektes Bild – die berüchtigten Grünstich-Ärgernisse der PS2 gibt es hier nicht. Zudem überzeugt die hervorragend in der Hand liegende Fernbedienung mit einem übersichtlichen Design, an dem sich sogar die meisten echten Player ein Vorbild nehmen dürften: Die großen Tasten sind geräumig angeordnet und bieten ordentliche Druckpunkte. Ungewohnt ist nur die Entscheidung, einige Funktionen wie Sprach- und Untertitelwahl lediglich über ein durch den 'Display'-Button aufrufbares, aber erfreulich flott bedienbares Bildschirmmenü erreichbar zu machen. Neben Standards wie Kapitelwahl und Wiederholungsschleife protzt die Xbox mit einer Spielerei, die in dieser Qualität nur wenige Player bieten: Das Bild lässt sich in mehreren Stufen bis auf die zehnfache Vergrößerung aufblasen – der praktische Nutzen hält sich in Grenzen, aber zur Demonstration der Hardwareleistung taugt diese Option durchaus.

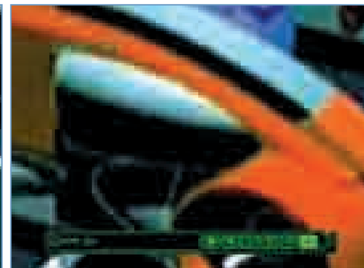


DONGLE DIR EINEN: Die Empfangseinheit steckt Ihr in einen der Joypad-Ports, dann kann der Filmspaß beginnen.


In diesem Untermenü findet Ihr zweitrangige Funktionen wie Untertitel- und Tonwahl

Wer noch keinen DVD-Player sein Eigen nennt, für den lohnt sich die Zusatzausgabe, denn Qualität und vor allem Bedienkomfort müssen sich vor günstigeren Geräten oder der PS2 nicht verstecken.

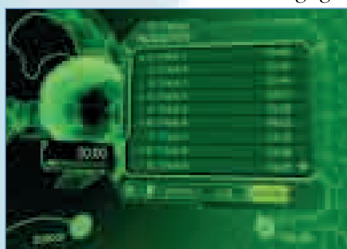
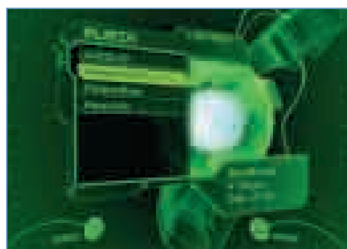
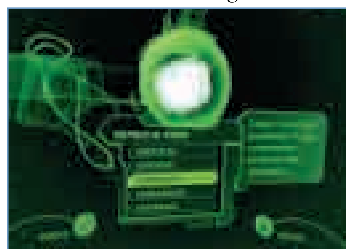




Cooler Gag am Rande: Die Zoom-Funktion ist zwar für den täglichen Gebrauch unwichtig, als Technik-Spielerei aber witzig.

Popstar


Bei "Amped" bindet Ihr Eure Soundtracks nur ganz oder gar nicht ein, andere Spiele fragen Euch bei jedem einzelnen Song.

Dank der eingebauten Festplatte sparen sich Xbox-Zocker nicht nur Ärger mit Speicherplatzmangel: Microsoft packte zudem die Möglichkeit ins Gerät, Musik-CDs auszulesen und die Songs auf der Platte zu lagern. Diese lassen sich dann einfach zur Unterhaltung anhören oder in Spiele einbinden: Nicht wenige Titel erlauben in ihrem Optionsmenü, die auf der DVD vorgegebenen Soundtracks mit selbst gerippten Liedern zu ergänzen oder gar komplett zu ersetzen.
Das Verfahren ist dabei selbst für Neulinge sofort durchschaubar: Ihr legt Eure Liebings-CD ein, wählt im Menü die zu kopierenden Lieder aus und lasst die Xbox dann den Rest erledigen. Für eine Stunde Musik benötigt die Konsole etwa 15 Minuten, dann liegen die einzelnen Songs auf der Festplatte und lassen sich umbenennen oder neu sortieren.
Die Klangqualität erreicht dabei gehobenes MP3-Niveau und weiß durchaus zu überzeugen. Wieviel Platz des 8GB-Mediums Ihr tatsächlich dafür nutzen könnt, ist nicht genau zu klären: Laut Menüanzeige sind zu Beginn '50.000+ Blocks' frei, im Praxistest brachten wir aber satte 312.000 der Speichereinheiten unter – das entspricht mehr als 75 Stunden Musik (also etwa 4.000 Blocks für 60 Minuten), was sicher für den Hausgebrauch ausreichend ist. Selbstgebrannte CDs verschmäht die Xbox bis auf wenige Ausnahmen, bei mit neueren Kopierschutz-Verfahren versehenen Originalen kommt sie zumindest mit unseren Testexemplaren aus dem Hause Sony Music zurecht. Insgesamt ist die Rip-Funktion in Verbindung mit dem möglichen Einsatz bei Spielen eine innovative Idee – bleibt zu hoffen, dass zukünftig noch mehr Entwickler von dieser Option Gebrauch machen.




Die gewünschten Lieder werden ausgewählt und dann nach erfolgreichem Auslesevorgang auf der Festplatte archiviert und organisiert – lediglich das Umbenennen ist mangels Keyboard etwas aufwändig.

X-Games 2002

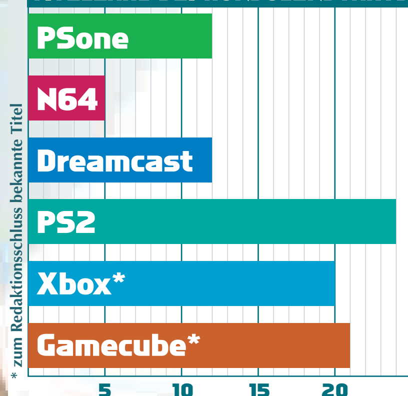
Ein dickes Startpaket ist nicht alles: Wir werfen für Euch einen Blick auf die Xbox-Spiele-Ankündigungen bis Ende des Jahres.

Die Leistungsdaten einer Konsole sollte man nie gesondert von der Hardware betrachten – gerade beim knackigen Preis der Xbox gibt die Spiele-Palette den Ausschlag fürs Mitnehmen oder Links-liegen-lassen. Da eine Reduktion in diesem Jahr wohl auszuschließen ist, nehmen wir auf den folgenden Seiten die Ankündigungen bis Winter unter der Lupe. So könnt Ihr besser entscheiden, ob für Euch eine frühzeitige Anschaffung Sinn macht.

Mächtiger März

Ein mächtiges und Genre-reiches Software-Startaufgebot gehört mittlerweile zum guten Ton einer Konsoleneinführung. So protzt auch die Xbox mit rund 20 Spielen, die ab dem ersten Tag erhältlich sein werden. Allerdings ist das nicht ganz Rekord: Die PS2 empfahl sich

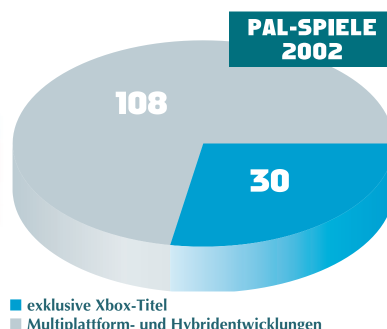
TITELZAHL BEI KONSOLENSTARTS

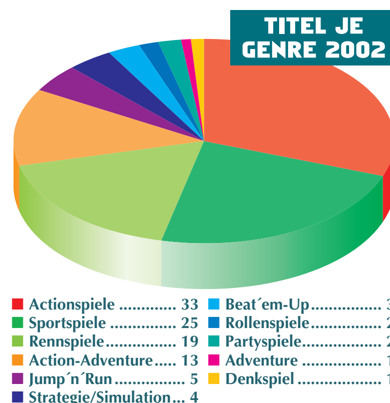


mit zwei Dutzend Titeln, die rund um den Konsolen-Einführung im November 2000 erschienen, und für den Gamecube-Tag am 3. Mai liegen momentan 21 Produkte in Startposition. Trübe sah's eigentlich nur in der ferneren Vergangenheit aus: Wie Ihr an unserem Diagramm seht, hatten es vor allem Erstkäufer des N64 schwer, neue Spiele für ihre Konsole aufzutreiben.

Exklusiv oder x-te Umsetzung?

Wie die anderen Hardwarehersteller auch, heftet sich Microsoft ja gerne den Orden der Einzigartigkeit an die Brust. Nur durch erstklassige Titel, die man ausschließlich auf der eigenen Konsole spielen kann, fördert man auch den Absatz der Plattform. Doch was ist wirklich dran an der vielgepriesenen Xbox-Only-Attitüde? Zumindest wenn man sich die erste Software-Welle ansieht, kann man Microsoft nur recht geben: Von den 20 bei Redaktionsschluss bekannten Debüttiteln waren 14 Xbox-exklusiv. Beim momentan angekündigten Lineup bis zum Ende des Jahres sieht's schon ein bisschen anders aus: 88 Spiele zählten wir insgesamt, für nur 24 benötigt Ihr auf jeden Fall die Microsoft-Konsole (wobei wir Titel, die auch auf GBA und/oder PC erscheinen als exklusiv erachten). Trotzdem: Mit Spielen wie "Unreal Championship", "Dead or Alive 3" oder "Halo" besitzt das System ein paar wuchtige Alleinstellungsmerkmale. Zudem hält Microsoft selbst mit Ankündigungen bis Ende 2002 hinterm Berg – intern munkelt man über acht bis zehn First-Party-Spiele.





Ein Frage des Genres

Nur allzu gut ist Konsolenveteranen in Erinnerung, dass ihr Lieblingssystem viel zu dürftig mit Titeln einer bestimmten Sorte versorgt wurde – gerade Rollenspieler wurden in der jüngeren Vergangenheit bitter von N64 und Dreamcast enttäuscht. Auch auf der Xbox lässt sich (zumindest noch für dieses Jahr) ein eklatanter Mangel an RPG-Schwergewichten feststellen: Die in diesem Genre starken japanischen Entwickler üben sich noch in Zurückhaltung. Dafür bekommen Actionfreunde reichlich Futter (vor allem, wenn sie auf Ego-Shooter aus sind), und auch Sport- bzw. Rennspiel-Fans müssen kaum eine Software-Ebbe befürchten.

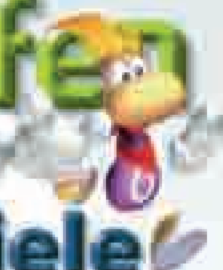
Was genau in den einzelnen Genres bis zum Jahresende abgeht und eine Übersicht der momentan angekündigten Titel findet Ihr auf den folgenden Seiten. *cg/sf*

Mit Faust & Feuerwaffen

Action-, Hüpf- und Prügelspiele


Prequel statt Sequel: Der mittlerweile fünfte Serien-Ableger "Turok Evolution" klärt Euch über die Ursprünge des indianischen Dinometzgers auf.

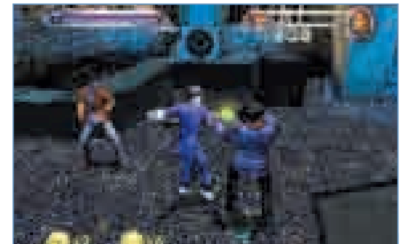




Brachiale Ballerorgien, kunterbunte Jump'n'Runs und harte Beat'em-Ups gehören seit jeher zum Standard-Software-Lineup einer Videospielkonsole, auch das Microsoft-System macht da keine Ausnahme. Besonders im Ego-Shooter-Sektor fährt die Xbox einige schwere Geschütze auf: Mit **Unreal Championship** lockt eine exklusive Episode des beliebten Multiplayer-Gemetzels ans Pad, das vielversprechende **Turok Evolution**, das ehemalige PS2-Bond-Abenteuer **Agent im Kreuzfeuer** sowie die technisch eindrucksvolle PC-Konvertierung **Return to Castle Wolfenstein** spricht vorrangig Solo-Söldner an. Klassische Action-Konzepte stehen mit Segas **Gun Valkyrie** und **Hunter: The Reckoning** von Virgin ins Haus. Während Ihr in ersterem aus der Third-Person-Perspektive ganze Hundertschaften beißfreudiger Aliens mit Laserstrahler und Raketenwerfer eliminiert, dürfte letztgenannter Titel besonders für Splatter-Freunde reizvoll sein: Faulige Zombies und schleimige Höllendämonen auf der einen, abgebrühte Exorzisten mit Hackebeil, Schrotflinte und Flammenwerfer auf der anderen Seite – das Ergebnis ist eine gnadenlose Schlachtplatte mit reichlich rotem Lebensaft. Für Horror-Fans ebenfalls hochinteressant: **House of the Dead 3**, ein Lightgun-Shooter im Cel-Shading-Look.

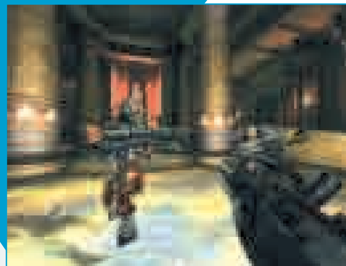

Horror extrem: Wer blutrünstige Metzelorgien mag, sollte sich die Untotenjagd "Hunter: The Reckoning" vormerken.

Hüpfspieler und Prügel-Pagen sehen da trüberen Zeiten entgegen. Neben der PS2-Konvertierung von **Crash Bandicoot 4** fordert nur noch Acclaims **Vexx** gute Reaktionen und Sprunggeschick. Die vielversprechendste Knochenbrecher-Sim stellt momentan **Bruce Lee: Quest for the Dragon** dar, Vivendis Versoftung des Lebens der Martial-Arts-Legende. Der 2D-Herausforderer **Kabuki Warriors** kassierte im Ausland hingegen bereits rekordverdächtige Niedrigwertungen.

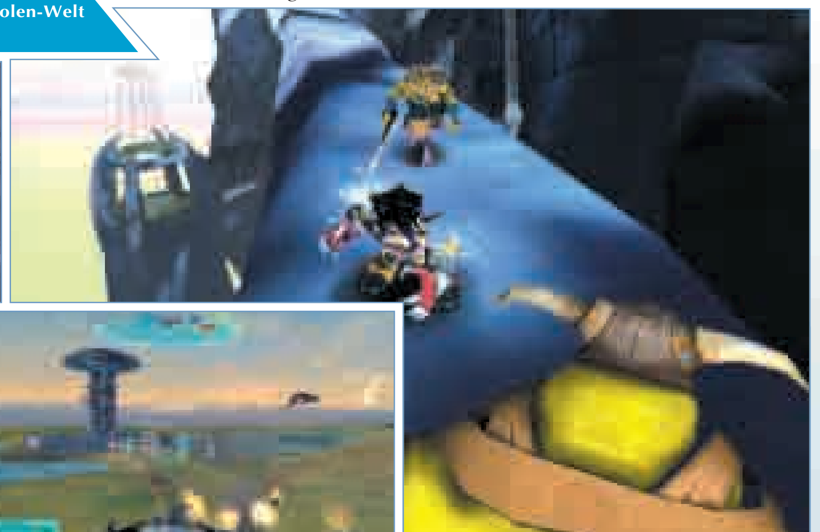

Auf den Spuren der Legende: In "Bruce Lee: Quest for the Dragon" spielt Ihr das prügellastige Leben des Kung-Fu-Königs nach.

Extraklasse

UNREAL CHAMPIONSHIP (INFOGRAMES): Zugegeben, bislang waren die Umsetzungsversuche der wieselflinken Multiplayerschlacht "Unreal Tournament" auf Konsolen eher von mäßigem Erfolg gekrönt. Doch mit dem Xbox-exklusiven "Championship"-Ableger dürfte alles besser und vor allem schöner werden. Gigantische Kampfarenen, vollgestopft mit den feinsten Texturen, aufwändig modellierte Polygon-Recken und eine – laut Entwicklerzusage – perfekte Rate von 60 Bildern pro Sekunde sollen die ruckeligen PS2- und Dreamcast-Gefechte vergangener Tage endgültig vergessen machen. Auch der Multiplayer-Aspekt wird endlich angemessen umgesetzt: Ob obligatorischer Splitscreen-Modus, Link-Variante oder Online-Massaker mit bis zu 32 menschlichen Ego-Kämpen auf einmal – bei dieser Mehrspieler-Vielfalt dürften selbst Ego-Shooter-verwöhnte PC-Söldner neidvoll in die Konsolen-Welt schielen.




Segas Exklusiventwicklung "Gun Valkyrie" setzt auf effektgespickte Ballergefechte mit ekligen Alien-Horden


Acclaims Hüpfabenteuer "Vexx" (oben) orientiert sich am Klassiker "Banjo Kazooie", Rage bedient mit "Gun Metal" die Mech-Fraktion.



Hübsche Hobel auf kargen Kursen: "Sega GT 2002", die Fortsetzung der Dreamcast-Raserei, konnte auf den Messen des vergangenen Jahres nur bedingt überzeugen – warten wir's ab.



EAs ambitionierter Beitrag zum WM-Auftakt: Dank Lizenz und guter Qualität dürfte "F1 2002" die Kassen klingeln lassen.

Temporausch

Spaß-Raser und Rennsimulationen

Dank Bizarres **Project Gotham Racing** dürften frischgebackene Xbox-Inhaber mit Hang zum Bleifuß bereits einen hochkarätigen PS-Boliden im Software-Fuhrpark stehen haben, und auch die Zukunftsaussichten für Sofa-Raser sind ausgesprochen rosig. Ob anspruchsvolle Formel-1-Simulation, kurzweiliger Fun-Racer, klassische Arcade-Rennen oder dreckiges Offroad-Geheize – für jede Sorte Geschwindigkeitsfreak bietet die Hightech-Konsole den passenden Adrenalin-Kick.

Den Wettstreit um den Formel-1-Saisonsieg tragen **F1 2002** und **Grand Prix 4** von Infogrames untereinander aus. Doch während es sich bei EAs Lizenz-Verwurstung lediglich um ein alljährliches Königsklassen-Sequel handelt, kommen Konsolen-Besitzer mit Infogrames' Beitrag erstmals in den Genuss einer Umsetzung der hochdekorierten PC-Reihe – wir sind gespannt, wer das Rennen macht. Auf nur zwei Rädern kommen THQs **Moto GP** und **MX 2002 feat. Ricky Carmichael** daher. Die knatterige Motocross-Sim dürfte PS2-Eigentümern ein Begriff sein, die 'normale' Motorradmeisterschaft hat trotz Namensgleichheit nichts mit Namcos Feuerstuhl-Flitzerei zu tun.

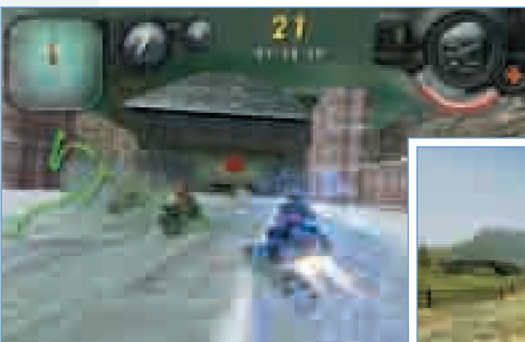
Wer die "Gran Turismo"-Reihe liebt, sollte sich **Sega GT 2002** vormerken: Der von Wow Entertainment entwickelte Nachfolger des vielgelobten Dreamcast-Rasers hinterließ in den bislang gezeigten Vorab-Versionen zwar noch keinen übermäßig tollen Eindruck, wer die Japaner kennt, weiß aber, dass sich da bis zur Veröffentlichung noch einiges tun kann.

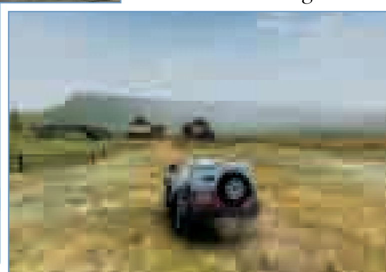
Weniger simulationslastig geht es bei der Konkurrenz zu: **Burnout** begeisterte bereits auf Sonys 128-Bitter mit spektakulären Crashs und Straßenrennen, Virgins **Downforce** erinnert mit der unkomplizierten Highspeed-Handhabung an "Cart Fury" von Midway. **Lotus Challenge** und **Test Drive: Overdrive** schließlich locken besonders Anhänger von noblen Luxushobeln. Keine Frage, im Rennspiel-Genre wird Microsofts Konsole der PS2 einen harten Kampf um die Pole Position liefern.





Das abgefahrene "Mad Dash Racing" (links) gibt's nächste Ausgabe im Test, Infogrames' "Test Drive: Overdrive" folgt eine Ausgabe später.





Zweifelhafte Hitkandidaten: Midways "Arctic Thunder"enttäuschte bereits auf der PS2, rechts ein frühes Bild von Microids "Master Rallye".

Extraklasse

GRAND PRIX 4 (INFOGRAMES): Auf PC steht die "Grand Prix"-Reihe seit Jahren stellvertretend für Formel 1 mit Profianspruch. Keine andere Simulation imitiert annähernd so realistisch die Boliden des weltweit wichtigsten Motorsports. Allerdings müssen wir auf den neuen Teil der Reihe, die dank der Xbox-Fassung zum ersten Mal Konsolenluft schnuppert, nicht so lange warten, wie die PC-Nutzer auf seine Vorgänger: Geoff Crammond, das eigenbrötlerische, englische Genie hinter der "Grand Prix"-Serie, wurde von Geldgeber Infogrames gezwungen, ein Team einzustellen und nicht mehr vom Design bis zur Programmierung alle Jobs bei der Entwicklung selbst zu übernehmen. So dürfen wir schon im Sommer auf das wohl frustrierendste und gleichzeitig packendste Next-Generation-F1-Spiel hoffen: Spart schon mal für den dringend nötigen Lenkrad-Controller.



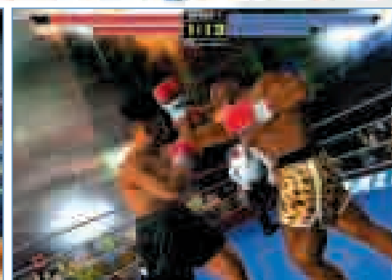
Blut, Schweiß & Tränen

Klassische und Trend-Sportspiele



Dass die Xbox eine amerikanische Konsole ist, merkt man eindrucksvoll am umfangreichen Aufgebot von Sportspielen. Die zumindest am Bildschirm ausgesprochen Fitness-begeisterten Amis werden mit Versoftungen aller gängigen schweißtreibenden Hobbys geradezu überschwemmt. Ein Großteil der Titel findet natürlich auch seinen Weg in hiesige Gefilde. Ob Ihr Lederbälle kicken, Filzkugeln schlagen oder spektakuläre Dunkings verwandeln wollt – Freunde traditioneller Sportarten sollten keinen Grund zur Klage haben. Auch wenn es sich bei vielen Titeln wie **ISS 2** oder **Madden NFL 2002** nur um Neuauflagen altbekannter Konzepte handelt. Besonders freuen dürften sich die in früheren Zeiten oft sträflich vernachlässigten Box-Fans: Mit **Mike Tyson's Heavyweight Boxing**, **Knockout Kings** und **Rocky** kämpfen gleich drei Ring-Rangeleien um den Meistertitel. Natürlich bekommt auch der Trendsportsektor bekannten wie nagelneuen Zuwachs: In **Tony Hawk's Pro Skater 3** springt ab nächstem Monat der Altmeister persönlich aufs Rollbrett. Kurz darauf vollführt die alpine Verwandschaft bestehend aus **Dark Summit**, **ESPN Winter X Games Snowboarding 2002** und **Transworld Snowboarding** waghalsige Tricks und fette Punkte-Combos im virtuellen Schneegebiet. Fazit: Wer ein Faible für Joypad-Athletik besitzt, holt sich mit der Xbox die richtige Konsole ins Haus – der Software-Nachschub für die Zukunft ist hier vollends gesichert.

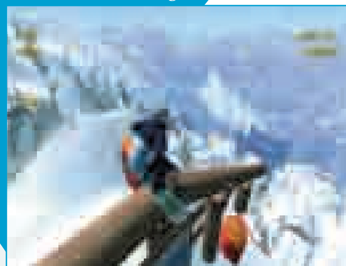




"Mike Tyson's Heavyweight Boxing" tritt gegen mächtige Konkurrenz an. Links: Sega Sports' "NBA 2K2".

Extraklasse

TRANSWORLD SNOWBOARDING (INFOGRAMES): Sicher, Versoftungen des frostigen Trendsports gibt es mittlerweile wie Schneeflocken auf der winterlichen Zugspitze. Dennoch sticht Housemarques Bretter-Beitrag aus der Konkurrenz heraus. Die ambitionierten Finnen legten mit "Boarder Zone" nämlich eines der spielerisch und technisch eindrucksvollsten Snowboard-Spektakel der PC-Welt vor. Keine Wunder also, dass Publisher Infogrames die Skandinavier für ihren nächsten 'Transworld'-Ableger verpflichtet hat. Und tatsächlich dürfte die eisige Pistenhatz alles bieten, was einen amtlichen Trendsport-Titel ausmacht: Rasante Abfahrtsrennen, Punktejagd in der Halfpipe, Freestyle-Modi und eine motivierende Karrierevariante sollten so schnell keine Langeweile aufkommen lassen. Mit Original-Athleten wie Tina Basich oder Kevin Jones geht es dabei von Deutschland über die Schweizer Alpen und Japan rund um die Welt.





Tony Hawk auf Rollschuhen: "Chris Edward's Aggressive Inline" reitet auf der angesagten Trendsportwelle.

SPIELEAUSBLICK

NAME	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
007: Agent im Kreuzfeuer	Ego-Shooter	EA	n.b.
4x4 Evolution 2	Offroad-Rennen	Take 2	Mai
Apprentice Knight	Action	Microids	n.b.
Arctic Thunder	Snow-Cat-Rennen	Midway	März
Baldur's Gate DA	Action-RPG	Virgin	Juni
Batman Vengeance	Jump'n'Run	Ubi Soft	März
Bruce Lee: Quest for the Dragon	Beat'em-Up	Vivendi	August
Buffy the Vampire Slayer	Action-Adventure	EA	April
Burnout	Rennspiel	Acclaim	2.Quartal
Cel Damage	Fun-Racer	EA	April
Chris Edward's Aggressive Inline	Trendsport	Acclaim	2.Quartal
Commandos 2	Echtzeit-Strategie	Eidos	Mai
Conflict Desert Storm	Taktik-Action	SCi	n.b.
Crash	Action-Rennspiel	Rage	April
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex	Jump'n'Run	Vivendi	März
Curse: The Eye of Isis	Action-Adventure	Wanadoo	n.b.
Dark Summit	Trendsport	THQ	März
David Beckham Soccer	Fußball	Rage	Mai
Dead to Rights	Action	Namco	n.b.
Deadly Skies	Flug-Action	Konami	April
Der Meistertrainer	Fußball-Manager	Eidos	März
Downforce	Rennspiel	Virgin	n.b.

NAME	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Driven	Rennspiel	Bam	n.b.
Duality	RPG	Phantagram	n.b.
Elder Scrolls: Morrowind	RPG	Ubi Soft	Juli
Enclave: Crimson Divide	Action-RPG	Swing	Juni
ESPN International Wintersports	Sport	Konami	April
ESPN NBA2Night 2002	Basketball	Konami	n.b.
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	Trendsport	Konami	n.b.
F1 2002	Rennspiel	EA	März
FIFA Weltmeisterschaft 2002	Fußball	EA	April
Fila: World Tour Tennis	Tennis	THQ	Juli
Galleon	Action-Adventure	Virgin	n.b.
Ghost Recon	Taktik-Action	Ubi Soft	n.b.
Giants	Action	Virgin	n.b.
Grand Prix 4	Rennspiel	Infogrames	Juni
Gun Valkyrie	Action	Sega	Mai
Gunmetal	Action	Rage	Mai
House of the Dead 3	Lightgun-Shooter	Sega	n.b.
Hunter: The Reckoning	Action	Virgin	n.b.
ISS 2	Fußball	Konami	April
Jane's Attack Squadron	Simulation	THQ/Xicat	September
Kabuki Warriors	Beat'em-Up	Ubi Soft	3.Quartal
Knockout Kings 2002	Boxen	EA	April

Fantastische Welten

Action-Adventure und Rollenspiele


Das neueste Projekt der "Tomb Raider"-Erfinder: Das Action-Adventure "Galleon" sollte ursprünglich für den Dreamcast erscheinen.

Anhänger von Fantasy-Epen und Grusel-Adventures kommen mit der Xbox dieses Jahr weniger auf ihre Kosten. Das liegt zum einen daran, dass die meisten Ableger dieser Genres traditionellerweise immer noch von japanischen Herstellern stammen, die die Erfolgschancen der Microsoft-Konsole momentan skeptisch betrachten. Zum anderen verschlingen Projekte dieser Art oft viele Jahre an Entwicklungszeit. So kommen Survival-Horror-Fans erst in ferner Zukunft in den Genuss von Capcoms Exklusiv-Sequel **Dino Crisis 3**, ungeduldige Monsterjäger dürfen sich bis dahin aber auf den vielversprechenden Antarktis-Thriller **The Thing** nach John Carpenters gleichnamigem Hollywood-Schocker freuen. Wer's etwas nervenschonender mag, sollte sich **Galleon** vormerken: Das Seefahrer-Epos verspricht knackige Sprungeinlagen und harte Kopfnüsse in Lara-Croft-Tradition. Im Rollenspiel-Bereich sieht's leider noch düsterer aus: Zwar ist die Konvertierung des PS2-Hits **Baldur's Gate Dark Alliance** beschlossene Sache, außer Ubis **The Elder Scrolls: Morrowind** ist zurzeit jedoch kein wichtiges neues RPG angekündigt.

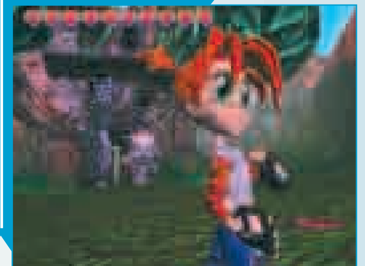



Survival-Horror im ewigen Eis: "The Thing" (links). "Conflict Desert Storm" lockt mit taktischer Kriegsführung.


Actionreiches Fantasygemetzel für bis zu vier Spieler gleichzeitig: "Enclave: Crimson Divide" soll bereits im Juni auf die Xbox losgelassen werden.

Extraklasse

MALICE (VIVENDI): Bei der ersten europäischen Xbox-Präsentation diente "Malice" noch als reine Technikdemo für die grafischen Fähigkeiten der Xbox. Inzwischen hat sich das Abenteuer des feschen Mädels zum interaktiven Märchen entwickelt. Die gleichnamige Titelheldin hüpft durch 22 kunterbunte Landschaften, die den Köpfen von Jules Verne oder den Gebrüdern Grimm entsprungen scheinen: Dampfmaschinen verpesten die Luft, Zahnräder drohen die rothaarige Heldin zu zermalmen und bizarre Fabelwesen wollen Euch ans Leder – ziemlich knifflig, aber wunderschön anzuschauen. Bump-Mapping, knackscharfe Texturen , wunderbare Animationen und gleißende Lichteffekte samt Echzeitschatten: Die Entwickler von Argonaut entlocken der schwarzen Kiste ein wahres Effektfeuerwerk. Die abgedrehte Zeitreisestory und die kniffligen Rätsel machen "Malice" zur großen Hoffnung für Fans skurriler Action-Adventures.



2002

NAME	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Largo Winch	Action-Adventure	Ubi Soft	n.b.
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Action-Adventure	Eidos	April
Legends of Wrestling	Beat'em-Up	Acclaim	n.b.
Lotus Challenge	Rennspiel	Virgin	n.b.
Madden NFL 2002	Football	EA	April
Malice	Action-Adventure	Vivendi	n.b.
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Trendsport	Activision	n.b.
Max Payne (dt. Version)	Action	Take 2	n.b.
Mike Tyson's Heavyweight Boxing	Boxen	Codemasters	n.b.
Moto GP	Motorradrennen	THQ	Juni
MX 2002 feat. Ricky Carmichael	Motocrossrennen	THQ	April
Myst 3	Adventure	Ubi Soft	n.b.
New Legends	Action	THQ	April
Obi-Wan	Action	LucasArts	März
Offroad: Wide Open	Offroad-Rennen	Infogrames	März
Pirates: Legend of Black Kat	Action-Adventure	EA	April
Rayman M	Partyspiel	Ubi Soft	n.b.
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Activision	n.b.
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	Cinemaware	n.b.
Rocky	Boxen	Rage	September

NAME	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Sega GT 2002	Rennspiel	Sega	n.b.
Silent Hill 2	Action-Adventure	Konami	n.b.
Simpson Road Rage	Fun-Racer	EA	März
Smashing Drive	Rennspiel	Namco	n.b.
Spider-Man: The Movie	Action-Adventure	Activision	Mai
Spy Hunter	Action-Racer	Midway	n.b.
SSX Tricky	Trendsport	EA	n.b.
Star Wars: Starfighter	Action	LucasArts	n.b.
Strident	Action	Phantagram	n.b.
Taz Wanted	Jump'n'Run	Infogrames	Mai
Test Drive: Overdrive	Rennspiel	Infogrames	Mai
Tetris Worlds	Knobelspiel	THQ	n.b.
The Thing	Action-Adventure	Vivendi	n.b.
Tony Hawk's Pro Skater 3	Trendsport	Activision	März
Toxic Grind	Trendsport	THQ	Juli
Transworld Snowboarding	Trendsport	Infogrames	n.b.
Turok Evolution	Ego-Shooter	Acclaim	August
Ultimate Blade of Darkness	Action	Codemasters	n.b.
Ultimate Fighting Championship: Tapout	Beat'em-Up	Ubi Soft	April
Unreal Championship	Ego-Shooter	Infogrames	Juli
V.I.P.	Action	Ubi Soft	n.b.
Vexx	Jump'n'Run	Acclaim	3.Quartal
Whacked!	Partyspiel	Microsoft	3.Quartal
Yager	Action	THQ	Mai

ENTWICKLER: BUNGIE, USA (WWW.BUNGIE.COM)

Halo

NUR FÜR XBOX

***Nicht nur Freunde** hat sich "Halo"-Entwickler Bungie mit der Entscheidung gemacht, sich von Microsoft kaufen zu lassen. Besonders durch die PC-Gemeinde ging ein entsetzter Aufschrei – der hoch gehypte Ego-Shooter kommt nämlich viel später oder gleich gar nicht mehr für Windows-Rechner. Das Problem: Man hat sich vollends auf die Fertigstellung der Xbox-Version konzentriert, die Grafikroutinen der PC-Variante sind mittlerweile im Vergleich zu kommenden Konkurrenten wie "Unreal 2" oder "Doom 4" veraltet. Ob Bungie überhaupt Zeit für die Fertigung eines PC-"Halo" hat, ist zudem fraglich: Unter der Hand wird bereits über einen voll online-fähigen Nachfolger für die Xbox gemunkelt.*


Witzige Idee: Nach dem Auftauen macht Ihr einen Augentest und bestimmt so, ob Ihr normal oder invertiert gucken wollt.


Die Covenant stürmen das Schiff durch Andocken an die Rettungsschleusen: Nehmt die Beine in die Hand, bevor die letzte Kapsel gen Halo abgedüst ist.



Wir schreiben das Jahr 2552 – wegen Überpopulation der Erde haben sich die Menschen ins All aufgemacht und kolonisieren lebensfreundliche Planeten in fernen Sonnensystemen. Selbstverständlich geht die Expansion der Terraner nicht ganz reibungslos vonstatten: Die Alienrasse der Covenant fühlt sich aus religiösem Wahn dazu berufen, die Menschheit zu vernichten. Kolonie um Kolonie wird von den überlegenen Außerirdischen überfallen und ausgelöscht, bis in die Nähe des blauen Planeten sind die misanthropen Wesen bereits vorgedrungen.

Da der gewöhnliche Marine den fremdartigen Eindringlingen körperlich bei weitem unterlegen ist, betreibt das United Nations Space Command ein Forschungsprojekt zur Erschaffung humanoider Supersoldaten. Die so genannten Spartan-2-Kämpfer rekrutieren sich aus entführten Kindern, die in jahrelangem, sadistischem Training zu Kampfmaschinen umgepolt werden – medizinische Eingriffe verstärken zudem Knochenbau, Muskelmasse und Reflexe. Doch kurz bevor eine Gruppe von drei Dutzend dieser Kampfmaschinen auf eine Kapermission geschickt wird, erfährt das UNSC einen herben Rückschlag. Deren Forschungsplanet Reach wird von den Covenant überfallen, Labors und Cyborgs vergehen in einem Sturm aus Feuer...


Die 'Grunts' sind so ungefährlich wie sie aussehen

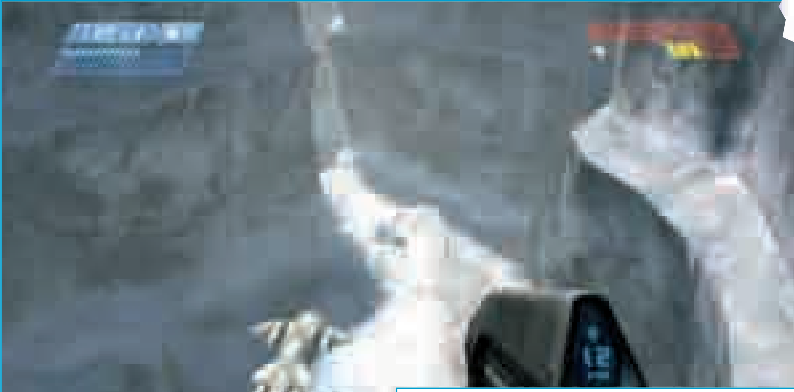
Aliens an Bord

Ein einziges Schiff kann der Covenant-Attacke entfliehen. Die altgediente 'Pillar of Autumn' rettet sich durch einen 'blinden' Hypersprung und landet im Orbit der mysteriösen Ringwelt Halo. In einer Tiefkühlröhre liegt der letzte verbliebene Spartan-2-Soldat: 'Master Chief', in dessen Rolle Ihr nach einer kurzen – und wie der Rest des Spiels professionell deutsch synchronisierten – Einleitungssequenz schlüpft. Doch nicht nur Euer Schiff zieht über Halo seine Kreise, einige Fregatten der Covenant sind auch schon da – begierig, die 'Pillar of Autumn' einzunehmen. So bleibt Euch nur wenig Zeit, nach dem Auftauen im Labor die Handhabung des Pads zu erlernen und die Energieschilde Eures Kampfanzugs aufladen zu lassen, denn die Außerirdischen dringen bereits in das Schiff ein und Gefechte wüten im Inneren. Während rings um Euch die Mannschaft dezimiert wird und Lasergeschosse um Euren Helm pfeifen, rast Ihr zur Brücke, wo Euch Captain Keyes bereits sehnsüchtig erwartet. Er will mit seinem Schiff untergehen, Ihr aber sollt Euch so schnell wie möglich aus dem Staub machen – mit 'Cortana' im Gepäck, einer zumindest in ihrer Erscheinungsform als lila Hologramm gut gebauten Software,

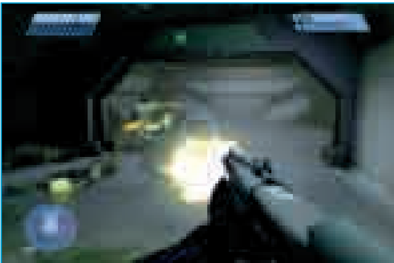

Da fliegen die Bröckchen: Im lilafarben gehaltenen Raumschiff der Aliens kämpft Ihr Euch mit Granaten und Plasmawumme durch.







Schnee im All: Von einer Brücke aus genießt Ihr den Blick in ein enges Tal – später werdet Ihr hier durchwandern müssen.



Knallt kräftig: Mit der Schrotflinte reißt Ihr die übelsten Monster von den Füßen. Allerdings müsst Ihr häufig nachladen.



D-Day an einer Küste von Halo: Mit Euren Kollegen stürmt Ihr eine Basis der Covenant.

die Ihr flink in Euren Anzug uploadet (und die Euch im Verlauf immer wieder mal mit Ratschlägen zur Seite steht oder Navigationspunkte vorgibt).
Die Covenant dürfen keinen Zugriff auf Cortana erlangen – sie weiß alles über Waffen- sowie Verteidigungssysteme der Menschen; schlimmer noch: In ihr sind die Raumkoordinaten der Erde gespeichert. Vorbei an Explosionen, geplatzten Rohrleitungen und freiliegenden Stromkabeln kämpft Ihr Euch mit aufgeklaubtem Sturmgewehr sowie Präzisionspistole durch die anstürmenden Alienhorden zu den Rettungskapseln vor und verlasst an der Seite einiger Marines das Schiff gen Halo.

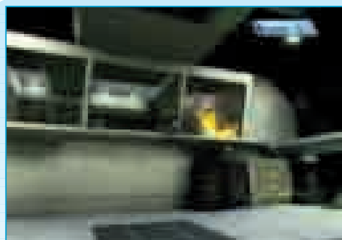
Hatz über Halo

Zur Ruhe kommt Ihr selbstredend auf dem mit lauschiger Natur gesegneten Ringplaneten nicht. Kaum seid Ihr aus der havarierten Kapsel gekrochen, schon verfolgen Euch Jäger der Covenant, und Landungsschiffe setzen Alientruppen ab. Bei Eurem recht linearen Weg über saftig grüne Wiesen und durch enge Schluchten trefft Ihr auf Überlebende weiterer Kapseln, die an Eurer Seite kämpfen, bis sie letztlich durch eine Plasmagranate oder einen Laserstrahl der Aliens ins Gras beißen. Allerdings dürft Ihr die (technologisch kaum überlegenen) Waffen der Angreifer auch gegen diese selbst richten: Findet Ihr zwischen in schillernden Farben blutenden Körpern eine Laserpistole oder einen Needler (der zielsuchende Explosiv-Geschosse entlässt), dürft Ihr das Gerät an Euch nehmen und verwenden – einzige Einschränkung ist die begrenzte Tragekapazität, mehr als zwei Waffen könnt Ihr nicht mitführen. Dafür habt Ihr noch maximal je vier gewöhnliche und Plasmagranaten dabei. Während erstere bei Detonation einen kleinen Schrapnell-

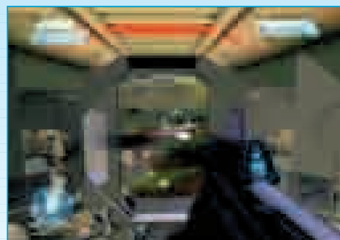


D-Day an einer Küste von Halo: Mit Euren Kollegen stürmt Ihr eine Basis der Covenant.

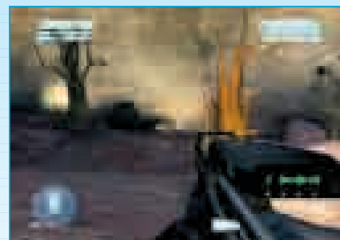
Reiseführer: Die ersten vier "Halo"-Levels



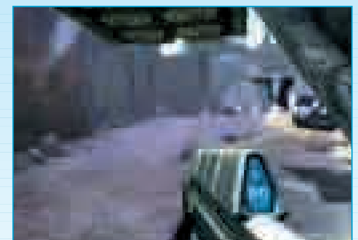
PILLAR OF AUTUMN: Die Covenant stürmen Euer Heimatschiff – alles, was Ihr zu tun habt, ist lebend zu entkommen. Das fällt Euch auch nicht besonders schwer: Mit den zwergenhaften, schwachen 'Grunts' und einigen kräftigeren 'Jackals' werdet Ihr dank schnell feuerndem Sturmgewehr locker fertig. Zum Ende hin gibt's das erste Mal Granaten.



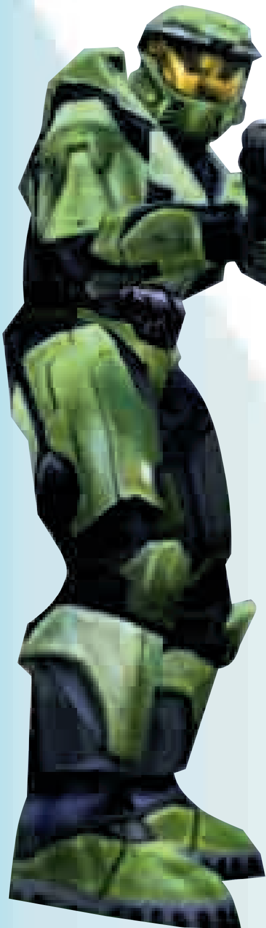
HALO: Die Landung auf dem Ringplaneten gestaltet sich holprig, die Hatz über die weiten Flächen hektisch. Ihr begebt Euch auf die Suche nach Rettungskapseln, erledigt Feinde im Dutzend und wartet, bis auch der letzte menschliche Überlebende evakuiert ist. Zwischendurch kurvt Ihr mit einem Buggy durch die Gegend, ein Scharfschützengewehr leistet gute Dienste.



TRUTH AND RECONCILIATION: Captain Keyes wurde von den Covenant gefangen genommen und schmort in der Zelle eines Alienschiffs. Mit einigen Marines landet Ihr in dessen Nähe und kämpft Euch an Bord. Hier trefft Ihr auf einige äußerst kräftige, zeitweise unsichtbare Außerirdische. Mit dem Captain im Schlepptau sucht Ihr nach einem Fluchtweg.

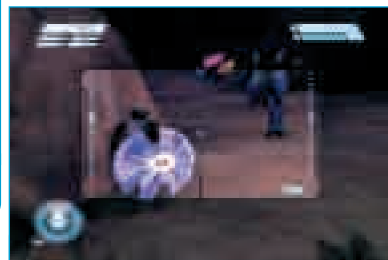


SILENT CARTOGRAPHER: In einer beeindruckenden Sequenz landet Ihr mit zwei Einheiten auf Halo – an einem Strand kommt es zu heftigen Gefechten mit den Aliens. Ein weiteres Dropship setzt einen Buggy ab – mit einem Kollegen an der Gattling und einem Marine auf dem Beifahrersitz ballert Ihr Euch zu den ersten gigantischen Alien-Bauten durch.





Bevor Ihr in den Kampf eingreift, lasst Ihr die Flugroboter ihre Arbeit erledigen.



Netter Effekt: Zoomt Ihr mit dem Snipergewehr, verwischt die Optik etwas. Schnell abdrücken, bevor Ihr entdeckt werdet!



Hitze des Gefechts: Die Plasmawaffe ist wegen Dauerfeuers etwas zu heiß geworden.

Regen verursachen, besitzen zweitere die Eigenschaft, am Aufprallort kleben zu bleiben. So kommt es vor, dass Ihr einem der kleinen quiekenden 'Grunts' eine Granate an den Rücken heftet, dieser kreischend zu seinen Kollegen wetzt und die Gruppe damit in den Tod reißt. Andererseits lassen sich einige spätere Monster vom nahenden Ende nicht beeindrucken und stürzen Euch trotz Granatenwurf hinterher, so dass Ihr schließlich selbst durch Euer Geschoss gesprengt werdet.



Die Pillar of Autumn ist auf Halo gecrasht: Ein letztes Mal werdet Ihr sie noch betreten müssen.

Langer Weg und harte Arbeit

Insgesamt zehn nicht übermäßig komplexe, dafür aber weitläufige Levels habt Ihr bis zum zweifellos furiosen Finale von "Halo" zu überstehen – dabei halten sich Außen- und Innenaufenthalte die Waage. Auf der Planetenoberfläche wandert Ihr über baumbestandenes Hügelgelände, stapft unter leichtem Schneefall durch die weiße Pracht oder schleicht Euch in der Dunkelheit an gegnerische Geschütztürme heran. Im Inneren der meist riesenhaften Gebäude nutzt Ihr enorme Liftplattformen, öffnet das eine oder andere Metalltor und rennt durch enge, verwinkelte Gänge; zudem wandert Ihr durch die fremdartigen Hallen des Covenant-Schiffs. Netterweise wird Euch die Überwindung der unendlichen Weiten beizeiten ein bisschen einfacher gemacht: Neben dem Buggy findet Ihr auch einen Kampfpanzer (auf dessen Seiten eine Handvoll Kameraden Platz findet), schwingt Euch auf einen knapp über dem Boden schwebenden Einsitzer oder besteigt ein mit Laserkanonen ausgestattetes Fluggerät. Im Gegensatz zu der gut handzuhabenden Ego-Steuerung verlangt Euch die Lenkung der Gefährte einiges an Geschick ab: Am Steuer seht Ihr Euer Alter Ego samt seinem Untersatz in Third-Person-Perspektive, mit der Änderung des Blickwinkels über den rechten Analog-Stick bestimmt Ihr auch die Richtung, in die gelenkt wird.

Erspart bleibt Euch diese hakelige Angelegenheit natürlich beim Besteigen der stationären Geschütze. Habt Ihr den Alien-Kanonier aus dem Sitz gepustet, schwingt Ihr Euch selbst rein und ballert die Angreifer im Dutzend um.
Aber auch auf zwei Beinen müsst Ihr nicht unter mangelnder Feuerkraft leiden: Den Raketenwerfer nutzt Ihr zum Erledigen dicker Alien-Hovercrafts, die Euch langsame fliegende aber zerstörerische Energiekugeln auf den Leib brennen, mit der Schrotflinte nietet Ihr vor allem im Nahkampf größere Covenant-Exemplare in Sekunden um. Mit dem Scharfschützengewehr zoomt Ihr schließlich in zwei Stufen an die Gegner, verpasst ihnen einen exakten und damit meist letalen Treffer. Geht die Munition mal zur Neige, könnt Ihr auf Tastendruck den Kolben auch als Schlagwaffe missbrauchen. Neben all dem offensiven Gerät findet Ihr noch ein paar genreübliche Überlebens-Goodies in den Weiten: Medi-Paks frischen Gesundheit und Anzugenergie (die sich in Feuerpausen auch selbstständig wieder regeneriert) auf, spezielle Schild- sowie Camouflage-Items dienen zeitlich begrenzter Rüs-



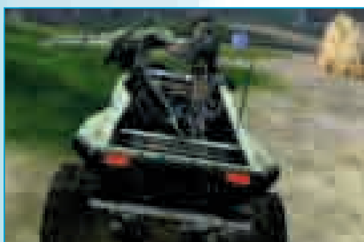
Der Needler ist eine witzige Erfindung der Aliens: Die rosa Geschosse sind zielsuchend und explodieren, nachdem sie sich im Körper verhakt haben.

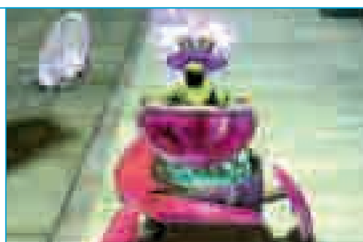


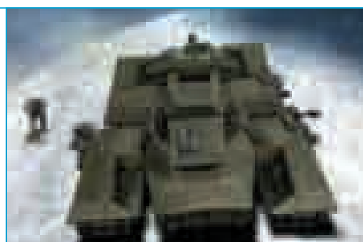
WER SICH BISHER NOCH NICHT FÜR (KONSOLEN-)EGOSHOOTER erwärmen konnte, sollte dringend einen Blick auf "Halo" werfen: Was hier dank unglaublich packender 5.1-Akustik und glänzender 3D-Optik an Atmosphäre erzeugt wird, sucht im Videospielsektor bisher seinesgleichen. Ständig wummern Explosionen aus dem Subwoofer, gellen Schreie durch quer durchs Zimmer und rattern MG-Salven aus den Boxen – wer den fantastischen Dolby-Digital-Sound nicht erlebt hat, verpasst definitiv was. Die effektgespickte Optik braucht sich hinter der Akustik nicht zu verstecken: Herrliche Echtzeit-Beleuchtung, faszinierende Bump-Mapping-Texturen und ausladende 3D-Landschaften versetzen Euch mitten hinein in die Alien-Schlacht. Im Gegensatz zu Stephan finde ich auch die Innenbereiche optisch ansprechend, denn nur hier erlebt Ihr die coolen Lichtspiele der vielfältigen Waffen. Die Steuerung Eures Marines ist ebenfalls tadellos, nur das umständliche Lenken der Fahrzeuge geht mir gehörig gegen den Strich. Angesichts der spannenden Multiplayer-Modi sehe ich auch gnädig über einige Längen im Solo-Abenteuer hinweg.

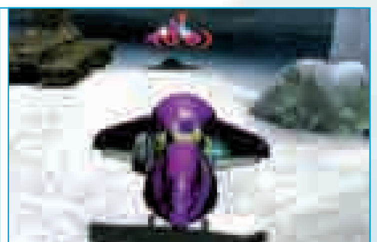


Oliver Schultes







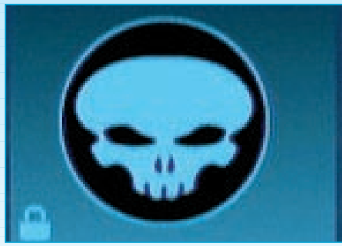


Wegbegleiter und -bereiter: Diverse Fahrzeuge bzw. Geschütze dürft Ihr während Eurer Odyssee benutzen. Im Buggy nehmen zusätzlich zwei Kameraden Platz, die Kanone feuert flinke Plasmasalven. Der Scorpion genannte Panzer bietet vier Leuten auf den Seiten eine Sitzgelegenheit, mit dem Ghost düst Ihr knapp über dem Boden (von links nach rechts).

Multiplayer total: Flaggenfang und Hügelhelden



DEATHMATCH: Ganz familienfreundlich nennt Microsoft diesen klassischen Mehrspieler-Modus in der deutschen Version 'Showdown'. Neben zwei Varianten mit unterschiedlichem Frag-Limit wird ein 'Showdown +' geboten: Hier gewinnt das Team, das 50 Zähler auf dem Konto hat. Allerdings werden überlegene Kämpfer mit geringerem Bewegungstempo gehandicapt.



TOTENKOPF: Eine nette 'Capture the Flag'-Variante (ebenfalls vorhanden) ist die Jagd nach dem bleichen Schädel. Ihr müsst das Objekt mindestens zwei Minuten mit Euch führen, um zu gewinnen. Das Gemeine: Habt Ihr den Totenkopf in der Hand, dürft Ihr keine Waffe benutzen. Als Variante dient eine Jagd, in der Ihr zwei Minuten als langsamer 'Hase' überleben müsst.



KING OF THE HILL: Ebenfalls ein Modus, der mittlerweile bei jedem besseren Ego-Shooter geboten wird. Als Team oder Einzelperson müsst Ihr den Hügel (ein eingegrenztes Gebiet) zwei Minuten halten. Neben einer Abart, in der Ihr mit besserer Bewaffnung startet, gibt es noch eine Variante, in der der Hügel alle paar Sekunden seine Position wechselt.



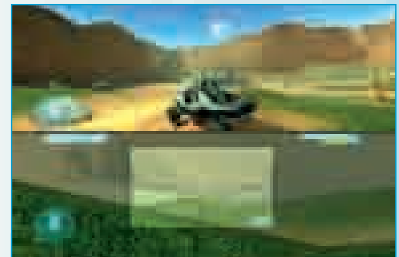
RENNEN: Je nach Karte klappert Ihr zu Fuß oder hinterm Steuer eines Gefährts Navigationspunkte ab. In einer Variante müsst Ihr drei Runden vervollständigen, in einer zweiten insgesamt 15 Punkte nacheinander erreichen. Witzig ist das Rennen vor allem auf den weiten Karten, wo Buggys zur Verfügung stehen. Wer wollte nicht schon immer mal einen Fahrer meucheln...

tungssteigerung bzw. Unsichtbarkeit. Sonst gibt's keine Gegenstände zu horten – langwierige Schlüsselsuche wird Euch erspart. "Halo" legt insgesamt Wert auf Action und kinoreife Atmosphäre, nicht auf genaues Erkunden oder Kombinationsgabe.

Mehrspieler im Dutzend

In puncto Multiplayer gibt es eine kleine Enttäuschung: Trotz intregriertem Breitbandanschluss der Xbox bietet "Halo" keine Online-Option – zwar lässt sich über ein heimisches PC-Netzwerk und Software des amerikanischen Dienstes Gamespy auch im Internet ballern, umständliche Handhabung und üble Geschwindigkeitseinbußen lohnen aber den Aufwand nicht.

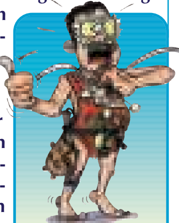
Dafür bietet Bungies Shooter offline alles, was das Herz eines Deathmatch-Junkies begehrt: So dürft Ihr Euch im Zweier-Splitscreen kooperativ ins Abenteuer schmeißen oder mit bis zu drei Kameraden im geviertelten Bildschirm gegeneinander antreten. Besser noch, Ihr treibt je vier Fernseher, Konsolen sowie Spiele auf – dank Link über einen gewöhnlichen Hub dürfen bis zu 16 Teilnehmer Teams bilden und sich in einer reichen Anzahl Variationen (siehe oben) Saures geben. Dabei werdet Ihr Euch an technischen Macken kaum stoßen, eine relativ flüssige und nebelfreie Optik wird selbst im Vierer-Splitscreen geboten. Allerdings ist die Ausstattung mit Karten ein bisschen mickrig: Nur 13 Arenen dürft Ihr in Deathmatch & Co. unsicher machen – etliche davon machen wegen ihrer Weitläufigkeit (trotz Fahrzeugen in zwei Arealen) nur mit mehr als vier Leuten Laune. Aber wer weiß: Sobald die Xbox online geht, sollte es ein Leichtes sein, neue Karten zum Download zur Verfügung zu stellen... *sf*



Gemein: Nicht nur mit Waffen kämpft Ihr gegen den menschlichen Feind – auch der Buggy dient als Mordwerkzeug.



PERFEKTION UND PRIMITIVITÄT LIEGEN BEI "HALO" NAH BEIEINANDER: Da ist diese grandiose Atmosphäre, die durch eine fabelhafte Soundkulisse, die mitkämpfenden (und fallenden) Kameraden, den steten Funkkontakt und die Reichhaltigkeit an Ereignissen (z.B. Landung neuer Truppen oder selbstständige Gefechte zwischen Aliens und Monstern) aufkommt. Da sind aber auch diese fad texturierten Innenbereiche und ein Leveldesign, dass einen beizeiten mehr anödet als ein Cryo-Adventure: Ich war heilfroh, nach eineinhalb Stunden immer gleicher Räume und Gegnerwellen endlich Level 7 hinter mich gebracht zu haben und bereute gleichzeitig diese unerquicklichen, vergeudeten 90 Minuten vor dem Fernseher bitter. Letztendlich überwiegen die Adrenalin-treibenden Höhepunkte aber doch den Ärger: "Halo" steuert sich perfekt (außer in Fahrzeugen) und spielt sich spannend – eine Ego-Inszenierung, die PC-Nutzer zurecht grün vor Neid werden lässt. Nicht zuletzt macht dank der ordentlichen Technik auch der Vierer-Splitscreen, das Stiefkind vieler Konsolen-Shooter, anhaltend Laune.



Stephan Freundorfer



Zu zweit geht's besser: Alle bereits erspielten Levels dürft Ihr im kooperativen Modus nach Covenant durchkämmen.



Harte Gefechte beim 'King of the Hill': Besetzt einen abgegrenztes Feld und haltet es zwei Minuten lang.

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND	Spielspaß
Microsoft	Xbox	69 Euro	85%	90%	88%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Ego-Abenteuer mit hervorragender Inszenierung und Präsentation, aber auch mit Mängeln in Gegner- und Leveldesign.

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzungen ist möglich.

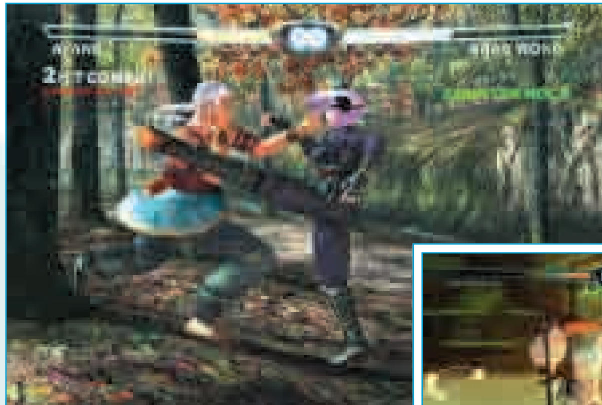
ENTWICKLER: TECMO, JAPAN (WWW.TECMOGAMES.COM)

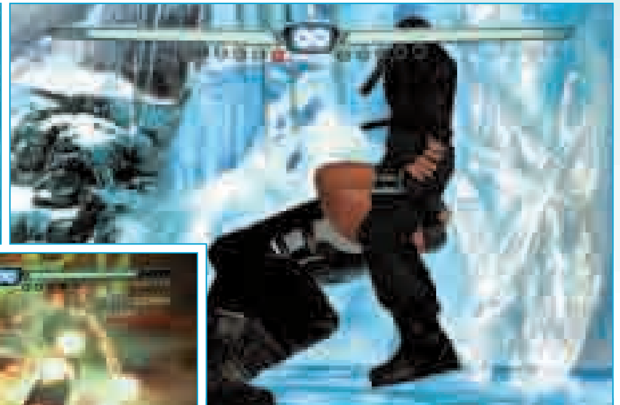
Dead or Alive 3

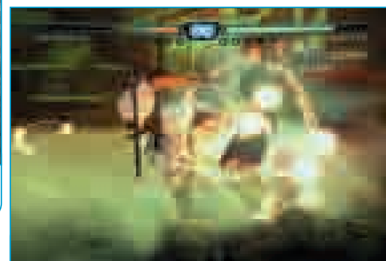
NUR FÜR XBOX

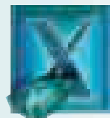
Kampfkunst aus Japan:

Um zum Xbox-Start einen schlaggkräftigen Vertreter der Prügelzunft vorweisen zu können, schloss Microsoft kurzerhand mit den "Dead or Alive"-Schöpfern Tecmo einen Exklusivitäts-Deal ab. So erscheint Teil 3 des vor allem durch die (über-)genaue physikalische Simulation wogender weiblicher Geschlechtsmerkmale bekannt und populär gewordenen Klopper-Epos auf absehbare Zeit nur für die Xbox. Allerdings darf leise bezweifelt werden, dass wir damit schon die letzte Inkarnation von "DoA 3" erleben: Der Vorgänger brachte es trotz ähnlicher Deals immerhin auf satte sechs immer wieder leicht aufgemotzte Fassungen für Dreamcast und PS2.


Hoch das Bein: Streckt Ihr den Gegner im Wald nieder, wirbelt das gefallene Laub auf.


Mit voller Gewalt: Bass wuchtet Bayman so hart durch eine Eissäule, dass diese zerbricht.


Gut geschmort ist halb gewonnen: Die berüchtigten Stromstöße bei einigen Wandkontakten dürfen auch diesmal nicht fehlen.



Neben "Tekken" und "Virtua Fighter" hat sich Tecmos "Dead or Alive"-Serie als dritte große Prügelkraft etabliert: Die reizvolle Mischung aus leicht verständlichem (und damit auch für Einsteiger schnell erlernbarem) Kampfsystem sowie optisch ansprechender Verpackung samt gut gebauter weiblicher Kämpfer geht deshalb in eine weitere Runde – dieses Mal exklusiv auf Microsofts Xbox.
Der beim Vorgänger besiegte Obermotz Tengu lässt sich aus Scham nicht mehr blicken, das restliche Kämpferfeld rund um Tina, Zack & Co. ist dagegen wieder vollzählig versammelt. Dazu gesellen sich drei Neuzugänge: Der Drunken Master Brad Wong, die den Schlangenstil bevorzugende Attentäterin Christie und das junge Karatemädel Hitomi – insgesamt stehen Euch damit 16 Prügelprofis zur Wahl.
Habt Ihr Euren Liebling gefunden, geht's gleich ab ins Gefecht: Während Ihr im Story-Modus zwischendurch kurze Rendersequenzen genießt und vor dem finalen Duell gegen den mystischen Boss Omega bei einigen Kämpfen gegen festgelegte Kontrahenten antretet, verzichtet die geradlinige Time Attack auf jeglichen Schnickschnack. Dazu gesellen sich Prügeleien im Versus-Modus gegen Freunde, oder das Survival, bei dem Ihr mit einer einzigen Energieleiste (die durch Siege und Extras nur bedingt auffrischbar ist) gegen einen nie versiegenden Strom feindlicher Recken antretet.

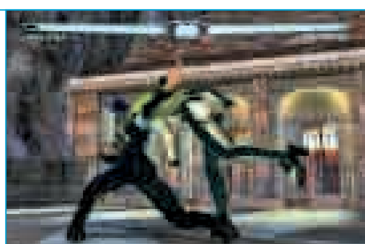

Übung macht den Meister: Im Training lernt Ihr dank geradliniger Anleitung schnell die wichtigsten Angriffe.

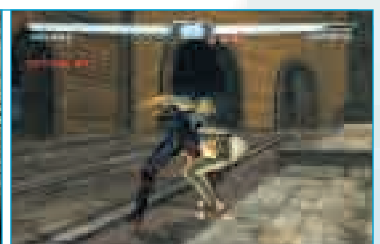
Übung macht den Meister

Frischlinge versuchen sich allerdings zuerst im Sparring, um die Feinheiten des einfachen, aber effektiven Kampfsystems zu erkunden: Mit dem Steuerkreuz weicht Ihr gegnerischen Angriffen zur Seite aus. Der eigenen Offensive gereichen wiederum drei Tasten, die für Tritte, Schläge und die sogenannten 'Free'-Aktionen reserviert sind. Letzere dienen dem Blocken oder der Ausführung von Würfen, insbesondere aber dem Kontern: Die Attacken sind nämlich


Im Story-Modus tretet Ihr am Ende gegen den mysteriösen Omega an – und das mit merkwürdiger Perspektive sowie Waberoptik.

in drei verschiedene Höhen aufgeteilt – erahnt Ihr die passende, und habt Ihr das korrekte Timing erwischt, lasst Ihr den anstürmenden Kontrahenten kurzerhand ins Leere laufen und setzt zu einem besonders effektiven Gegenschlag an.
Wuchtig geben es sich Könner im Tag-Modus: Dabei steuert Ihr ein Duo, das sich auf Knopfdruck abwechseln kann oder im geeigneten Moment gemeinsam spektakuläre und wirkungsvolle Double-Team-Moves ansetzt. Im Gegensatz zur sonst üblichen Regelauslegung wie z.B. bei "Tekken Tag Tournament" ist der Kampf aber nicht vorbei, wenn ein Teilnehmer ausgeknockt am Boden liegt – für den Sieg müsst Ihr schon beide Gegner niederringen.
Diese Wettkämpfe werden in einem halben Dutzend der 14 Arenen ausgetragen: Egal ob gigantisches Aquarium, von explosiven Wänden umschlossener Fahr-


Das malerische 'Lorelei'-Szenario gehört zu den Schauplätzen mit mehreren Ebenen: Zu Beginn prügelt Ihr Euch vor dem prunkvollen Ballsaal, tretet Ihr Eure Kontrahenten aber durch das Aussichtsgeländer, geht es bis zu drei Etagen nach unten. Zuletzt landet Ihr in der abgegrenzten Auffahrt.

Mach die Beine breit: Kriegt Euch der grobe Söldner Leon in die Finger, leiden alle Gliedmaßen, da hilft auch die abendliche Strandatmosphäre nichts.

Das ist nicht, nach was es aussieht: "Dead or Alive 3"-Mannen sind saubere Gewalttäter ohne unehrenhafte Hintergedanken.

stuhl oder Shootfighting-Oktagon – beim Teamwettkampf bewegt Ihr Euch in relativ kleinen und fest abgegrenzten Arealen. Anders sieht es bei den Örtlichkeiten aus, die für Einzeltäter reserviert sind: Während das Dojo oder der Tempel-Vorplatz noch relativ gewöhnlich ausfallen, verschlägt es Euch auch zu unüblicheren Schauplätzen. So prügelt Ihr Euch z.B. in einem herbstlichen Wald und wirbelt kräftig Laub auf, verteilt am sonnenüberfluteten Strand sandige Fußtritte, gebt Euch in einem verschneiten Flusstal kräftig eins auf die

Da lernt Hitomi fliegen: Das asiatische Duo Leifang/Jann Lee harmoniert im Tag-Modus besonders gut.



Kein Respekt vor dem Alter: Tretet Ihr Euren Kontrahenten mit voller Wucht in die Absperrung, verliert er schon mal seine Kopfbedeckung.



Da bleibt Zack die Luft weg: Im verschneiten Tal ist es nicht nur bitterkalt, die zierliche Leifang wuchtet Euch auch noch ohne Hemmungen gegen einen Baum.

***Musikalisch** feiert "Dead or Alive 3" eine Premiere in der Serie: erstmals wurden bekannte Lieder aus der Rockwelt lizenziert, um das Geschehen zu untermalen: Monsterlippe Steven Tyler und der Rest von Aerosmith dröhnen mit 'Home Tonight', 'Nine Lives' sowie der Schnulze 'Amazing' aus den Lautsprechern – allerdings nur im Titelbild oder bei Story-Sequenzen. Während den Kämpfen setzt Tecmo auf die altbekannte instrumentale und nicht weiter auffällige Musikunterlegung.*



Im Story-Modus bewundert Ihr schicke Zwischensequenzen in Echtzeitoptik – deutsche Untertitel inklusive.

Nase und stampft Spuren in den Schnee oder tretet auf malerischen Bergplateaus an. Die Umgebung ist dabei nicht nur schön anzusehen, sondern kann von Klopperveteranen aktiv ins Geschehen miteinbezogen werden: Schleudert Euren Kontrahenten gegen Bäume, nutzt Wände für besonders verheerende Würfe oder befördert Euer Opfer in einigen Schauplätzen kurzerhand durch Zäune und über Klippen nach 'draußen' – allerdings gibt es dann kein Ring-Out, stattdessen fällt der Gegner auf die nächste Ebene, wo er sich wieder aufrappelt und auf die nächste Tracht Prügel wartet.

Vorteil Europa

PAL-Klopper profitieren bei "Dead or Alive 3" von Tecmos Update-Wut, denn auch wir kommen in den Genuss der im Vergleich zur amerikanischen Ur-Fassung hinzugekommenen Extras. So genießt Ihr gleich zu Beginn ein brandneues Render-Intro, während Ihr am Ende der Time Attack nicht mehr nur schnöde im Hauptmenü landet, sondern Eure erfolgreichen KO-Schläge nochmals in einer Wiederholung genießen dürft. Außerdem feiert Ihr Siege mit fünf neuen Jubelanimationen und freut Euch über eine Aufstockung des Move-Repertoires: 58 neue Tritte, Schläge oder Würfe wurden unter den Kämpfern verteilt. Sammlernaturen ergötzen sich an der gewachsenen Garderobe: Immerhin 18 frische Outfits aller Art finden sich in den Kleiderschränken der Klopper, wobei jeder Teilnehmer mindestens ein neues Gewand sein Eigen nennen darf. *us*



Immer an der Wand lang: Flotte Fighter wie Kasumi nutzen die Absperrungen für akrobatische Tricks.



DAS FREUT DIE NETZHAUT: Optisch zieht "Dead or Alive 3" fast alle Register. Während bei den Charakteren im Nahkampf immer noch Clipping-Fehler auftauchen, brillieren die Szenarien mit ihrer Grafikpracht. Erstklassige Texturen schmücken komplexe und attraktive Landschaften, in denen es vor Details nur so wimmelt. Überhaupt sind die mächtig aufgebohrten Umgebungen das dickste Plus, denn so aktiv wie hier konntet Ihr sie noch nie in die Prügelei einbeziehen. Die technische Klasse überdeckt allerdings nicht, dass es sonst lediglich minimale Änderungen zum Vorgänger gibt: Insbesondere das Kampfsystem ist praktisch identisch, irgendwelche Innovationen und damit mehr Anspruch findet Ihr leider nicht. Immerhin dürft Ihr drei neue Teilnehmer austesten, müsst Euch aber auch mit einem arg enttäuschenden Obermotz herumschlagen, dessen Auftritte durch die verqueren Optiktricks nicht besser werden. Für die PAL-Extras gibt's ein Lob (auch wenn die Kostümzahl im Vergleich zu Teil 2 immer noch niedrig ist) und eine Empfehlung: Joypad-Prügler schlagen zu.



Ulrich Steppberger



Gleiches Recht für alle – auch Frauen werden hier hemmungslos verprügelt: Das Drunken-Style-Duo Gen Fu/Brad Wong zeigt einen besonders effektiven Double-Team-Move.

HERSTELLER	Tecmo
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	88%
SOUND	75%
Spielspaß	89%
ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

Erstklassiges Beat'em-Up mit famoser Optik, tollen Arenen und flottem Kampfsystem – trotz Innovationsmangel top!

AB 16

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Dead or Alive 2" wurde in MAN!AC 10/2000 für Dreamcast (Abwertung auf 89%) und in MAN!AC 1/2001 für PS2 (Abwertung auf 90%) getestet.

ENTWICKLER: Digital Illusions Canada, Kanada (www.shrekgame.com)

Shrek



Der grüne Oger Shrek kommt nicht zur Ruhe: Kaum hat er (wie im gleichnamigen Film zu sehen) seine geliebte Prinzessin Fiona aus den Klauen des kleinen Lord Farquaad befreit, wird sie schon wieder von einem Schurken gemoppst. Der Missetäter ist diesmal der düstere Magier Merlin, der sein Opfer kurzerhand in eine Festung sperrt. Ein fieser Zaubernebel blockiert den Weg dorthin und kann nur durch gute Taten aufgelöst werden – entsprechend macht sich Shrek in acht Feenländern auf die Suche nach derlei Betätigungsfeldern, um zu seiner Liebsten vorzudringen.



Eieiei: Schnappt dem fiesen Humpty-Dumpty-Clone seine Schützlinge weg und transportiert sie ins Nest zurück.



Auf ihn mit Gebrüll: Normale Gegner neutralisiert Shrek noch ohne Einsatz seiner Biowaffen.



Putzig: Auf der Übersichtskarte markiert eine Linie Euren Weg.

Als Jump'n'Run-Held wetzt Ihr durch bunte 3D-Märchenlandschaften und sammelt bestimmte Objekte, fangt freche Elfen, verprügelt angriffslustige Wachen oder legt eine vorgegebene Anzahl Schalter um. Behindert werdet Ihr dabei von Merlins Armee und verschreckten Einwohnern, aber zum Glück wisst Ihr Euch standesgemäß zu wehren: Neben normalen Tritten und Schlägen verfügt Ihr über die unappetitlichen Angriffsvarianten Rülpser und Furz, allerdings müsst Ihr durch das Essen von schmackigen Chilis und Zwiebeln gelegentlich Euren Gas-Vorrat wieder auffüllen. *us*

Ein Name,
zwei Teams: Während in Kanada ein Digital-Illusions-Ableger an "Shrek" werkelte, war das Mutterhaus in Schweden mit der Programmierung von "RalliSport Challenge" (Test auf Seite 84) beschäftigt.



"SHREK" IST EIN BLENDER, wie er im Buche steht. Grafisch gibt die Hüpferei nämlich einiges her: Die bunten Szenarien sind einwandfrei gestaltet, der Oger selbst gefällt mit witzigen Animationen und detaillierter Mimik. Damit sind die positiven Dinge aber schon aufgezählt: Der Sound enttäuscht mit fadem Gedudel und wenigen Samples, Filmschnippsel sind sowieso nicht zu finden. Der Spielablauf macht zudem kaum Anstalten, Euch zu motivieren: Die einzelnen Levels bringen das Kunststück fertig, ziemlich klein und dennoch unübersichtlich zu sein. Den Aufgaben geht jegliche Innovation ab, die tumben Sammel- und Such-Hüpfereien kranken zudem an der nervösen Steuerung – schade um die witzige Vorlage.



Ulrich Steppberger

Spielspaß **42%**

HERSTELLER	TDK
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	73%
SOUND	48%

Unmotiviertes 3D-Jump'n'Run, das zwar hübsch aussieht, aber wegen fader Aufgaben schnell langweilt.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

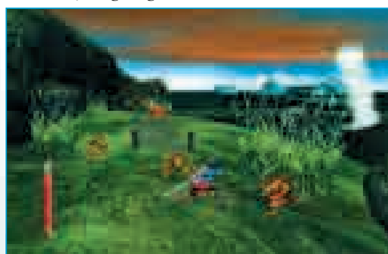
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Adrenium Games, USA (www.adrenium.com)

Azurik: Rise of Perathia

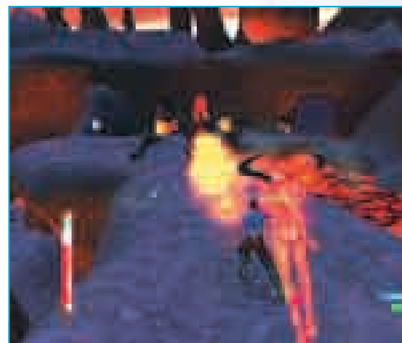


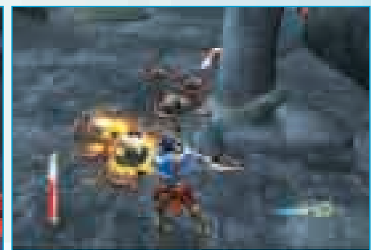
Der böse Bube Balthazar hat die Elementarscheiben des Reichs Perathia zerbrochen, weshalb die sechs Regionen nun vom Untergang bedroht sind – als braver Held bleibt Euch in der Rolle des blauen Jünglings Azurik natürlich nichts anderes übrig, als die Scherben aufzusammeln und damit die Welt zu retten.



Kleinvieh ist auch Mist: Selbst diese Zwergmonsterchen brauchen vier Schläge, bis sie sterben.

Dafür trabt Ihr durch das halbe Dutzend Welten und sucht nach den verlorenen Stücken: Natürlich wollen Euch sowohl feindliche Gestalten als auch die aggressive Tierwelt an den Kragen. Macht aber nichts, denn durch ein paar zünftige Schläge mit dem Kampfstab entledigt Ihr Euch der Gegner. Unterwegs lernt Ihr zudem die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft magisch einzusetzen. Auf Knopfdruck ladet Ihr den Prügel auf (sogar Kombinationen mehrerer Energiearten sind möglich und später auch nötig), um besonders dicke Brocken an ihrer Schwachstelle zu treffen oder Hindernisse zu beseitigen: Eisblöcke knackt Ihr so z.B. mit Dampf (Feuer und Wasser). *us*





Ob Käfer (rechts) oder Feuerspucker (oben), Azurik hat nur selten feindlose Muse, sein weiteres Vorgehen zu planen.





DIE PROBLEME VON "AZURIK" fangen bereits beim Design an: Die orchestrale Musik passt zwar gut zum gefälligen Fantasy-Ambiente, doch ausgerechnet die Hauptfigur lässt es an Charme vermissen – als mutierter Schlumpf wollen wohl die wenigsten durch die Welt ziehen. Abgesehen davon ist die Rettungstour durch Perathia ein akzeptables Action-Adventure, dem es aber an allen Ecken und Enden am Feinschliff fehlt: Die Handhabung ist unnötig umständlich und nervt bald, zumal Euch die weitläufigen Areale lange Fußmärsche aufzwingen. Die Prügeleien mit Kleinvieh gehen Euch ebenfalls bald auf den Geist und rücken die nette Elementaridee in den Hintergrund. Schade um einen interessanten Ansatz.



Ulrich Steppberger

Spielspaß **60%**

HERSTELLER	Microsoft
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	68%
SOUND	71%

Umfangreiches Action-Adventure mit einigen netten Ideen, insgesamt aber fade, unübersichtlich und langatmig.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: SMILEBIT, JAPAN (WWW.SMILEBIT.COM)

Jet Set Radio Future

NUR FÜR XBOX



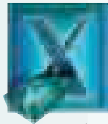
Comic-Pracht: Im Vergleich zum Dreamcast-Vorgänger wurden nicht nur die Stadtteile deutlich vergrößert, störende Pop-Ups oder Ruckeleinlagen sind nun absolute Ausnahmen.



Harte Typen: Die Rokkaku-Ordnungshüter machen anfänglich noch zu Fuß Jagd auf Euch, später rücken die Einheiten in Panzer und Flak-Turm an.



Mäßiger Nutzwert: Die drehbare Karte lässt sich leider nicht heranzoomen, wichtige Bereiche sind so oft verdeckt.



Den meisten Dreamcast-Besitzern dürfte Segas abgefahrenes Inline-Skater-Spektakel noch in guter Erinnerung sein. Ein innovatives Spielkonzept, poppige Comicoptik in damals neuartiger Cel-Shade-Technik und treibende Elektro-Beats machten "Jet Set Radio" zu einem der lohnenswertesten Titeln für den 128-Bitter. Pünktlich zum Europa-Start der Xbox lässt Entwickler Smilebit die pfeilschnellen Teenies ein weiteres Mal auf die futuristischen Häuserschluchten Tokios los.

Genauer gesagt geht's ins Jahr 2024: Marodierende Rollerblade-Banden machen die japanische Metropole zu einem gefährlichen Pflaster. Ohne Rücksicht auf Verluste knattern die jugendlichen Rabauken mit ihren motorisierten Inlinern kreuz und quer durch stark befahrene Hauptstraßen, ruhige Parkanalagen oder überlaufene Einkaufszentren – zum Ärger der städtischen Gebäudereinigung. Denn um ihre Territorien abzustecken, verzieren die konkurrierenden Gangs Häuserfassaden und Dächer, ja sogar Autos und Linienbusse mit ihren individuellen Banden-Graffitis. Da wären z.B. die Poison Jams, ein brutale Horde hässlicher Narbengesichter, die es sich in den stinkigen Abwasserkanälen gemütlich gemacht haben. Oder die Noise Tanks, vermummte High-Tech-Freaks, denen man Cyborg-Anatomie nachsagt. Die hippste Gruppierung Tokios sind jedoch die GGs, deren Mitgliedschaft Euer größter Traum ist.

Entsprechend macht Ihr Euch in deren Aufnahme-Tutorial erstmal mit den Grundfertigkeiten des Rollschuhlaufens vertraut. Mit dem Analog-Stick beschleunigt und steuert Ihr Euren Helden, auf Knopfdruck springt er in die Höhe. Die wichtigste Fähigkeit ist dabei wie im Vorgänger das Grinden: Einmal draufgehüpft, schlittert der Rollerblade-Rebell automatisch jedes geeignete Objekt entlang – egal ob Mauersims und Treppengeländer, Strommasten oder Telefonleitungen. Gefühlvolles Bremsen ist während der Schlitterpartie ebenso möglich wie Gasgeben durch flinkes Umpositionieren der Fußstellung – vor allem bei steilen Bergauf-Grinds absolut unerlässlich. Stück für Stück lernt Ihr, meterweite Sprünge mit Endlosgrinds zu punkteträchtigen Tricks und Kombomanövern zu verbinden, ohne je den festen Boden zu berühren. "Tony Hawk's"-ähnliche Komplexität müssen trickfaule Zocker jedoch nicht fürchten, denn letztendlich dient die Manöver-Übung nur einem Ziel: die Bandenvorherrschaft in allen Stadtteilen zu erringen.

Ausgehend von Eurer Homebase, der Garage, steuert Ihr die einzelnen Gebiete an. Eure Grundaufgabe: Übersprüht die Graffitis der ansässigen Gangs mit Eurem eigenen Logo, um die Konkurrenz aus dem Territorium zu vertreiben. Je nach

Versionproblem:

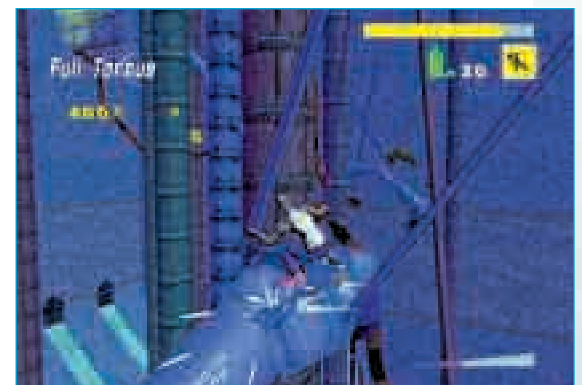
Die offizielle PAL-Version erreichte uns leider nicht mehr rechtzeitig zum Redaktionsschluss. Stattdessen mussten wir zum Test auf die US-Fassung zurückgreifen, was die englischsprachigen Bildschirm-Fotos erklärt. Die finale Version sollte hingegen deutsche Untertitel beinhalten. Für den Fall störender Geschwindigkeitseinbußen bei einer etwaigen PAL-Umsetzungsschlamperei behalten wir uns eine Abwertung vor.



Viele Bonus-Charaktere verstecken sich in Tokio. Überzeugt Ihr sie von Eurem Talent, schließen sie sich Eurer Gang an.



Nette Dreingaben: Die zahlreichen Multiplayer-Varianten überzeugen mit flüssiger Optik, bieten spielerisch aber nur mittelprächtige Unterhaltung.



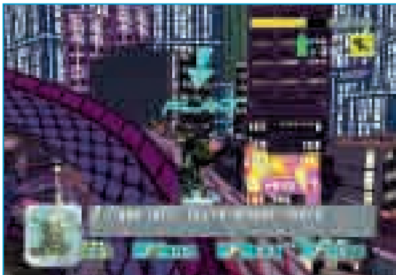
Muffiges Vergnügen: Das Abwassersystem ist durchzogen von stählernen Rohren – coole Grinds sind da vorprogrammiert.

ANDERE VERSIONEN

Der Dreamcast-Vorgänger wurde in MAN!AC 12/2000 getestet (Abwertung auf 88%).



Schwerkraft? Nein Danke! Nur bei tiefen Stürzen droht Energieabzug, ansonsten scherten sich die Entwickler kaum um korrekte Physik.





Links: Beim Flaggenwettrennen weisen Euch Pfeile den Weg. Oben: Für jede gefundene 'Graffiti Soul' erhaltet Ihr ein Sprühmotiv.



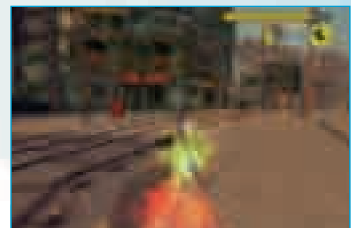
Die unzähligen Fußgänger stellen für die Rollerblade-Rabauken keine Gefahr dar – die verdutzten Passanten springen stets rechtzeitig aus der Bahn.

Größe der zu besprühenden Fläche müsst Ihr nur die ausreichende Anzahl überall in den Arealen herumschwebender Spraydosen einsammeln, auf Knopfdruck verziert Euer Held das Objekt vandalischer Gelüste dann automatisch. Doch was in der Theorie so einfach klingt, erweist sich in der Praxis als äußerst kniffliges Unterfangen. Alle Sprühziele sind zwar auf einer drehbaren 3D-Karte verzeichnet, doch der Weg dahin ist meist beschwerlich: Die Abwasserkanäle setzen sich beispielsweise aus einem mehrstöckigen Gewirr aus Tunnels und Gängen zusammen, der belebte Shibuya Busbahnhof ist mit Fußgängerbrücken, Freitreppen und Wartehäuschen vollgestopft, und inmitten des Touristenviertels 99th Street erhebt sich ein gigantischer Drachenturm, gehalten von einem Netz stählerner Halteseile. Nur wer konsequent nach grindbaren Objekten Ausschau hält, erreicht höhergelegene Ebenen oder gut versteckte Geheimbereiche. Doch auch wenn Ihr in mühseliger Sprüharbeit überall Eure Marke hinterlassen habt, geben die geprellten Konkurrenten nur selten freiwillig das Zepter ab. Mal wollen die schweren Jungs und Mädels noch im Rennen geschlagen werden, fordern Euch zur rabiaten Wettjagd auf verborgene Flaggen auf oder geben erst nach einer Zwangseinfärbung ihr Gebiet auf. Selbst dann hat der Ärger noch kein Ende, denn mit den bewaffneten Ordnungseinheiten des zwielichtigen Industriekonzerns Rokkaku Group habt Ihr einen übermächtigen Gegner vor Euch. In regelmäßigen Abständen ziehen die bewaffneten Spezialeinheiten aus, halbstarken Vandalen das Handwerk zu legen. Anfänglich noch zu Fuß, später auch in Panzern und MG-bestückten Geschütztürmen machen die bösen Buben Jagd auf Euch. Nur wenn es Euch gelingt, Stahl wie Mensch ein Graffitikleid zu verpassen, geben die Prügelknaben klein bei.

Zur akustischen Untermalung wurde erneut Underground-DJ Professor K verpflichtet, der Euch auch in den hitzigsten Gefechten mit coolen Beats versorgt, und über seinen illegalen Piraten-Sender Jet Set Radio die neuesten Gerüchte in den Äther jagt. *cg*

Auch an gesellige

Sofa-Blader hat Sega diesmal gedacht. Bis zu vier Freunde sprühen sich im 'Tag'-Contest mit Dosenfarbe zu, versuchen unter Zeitdruck möglichst viele Wände mit ihrem Logo zu verzieren oder treten in rabiaten Rennen an – Extras wie Bomben oder temporäre Unsichtbarkeit inklusive. Spielerisch nicht übermäßig spannend, locken zumindest die zahllosen freizuschaltenden Arenen und Bonus-Charaktere immer wieder zum munteren Splitscreen-Wettstreit.

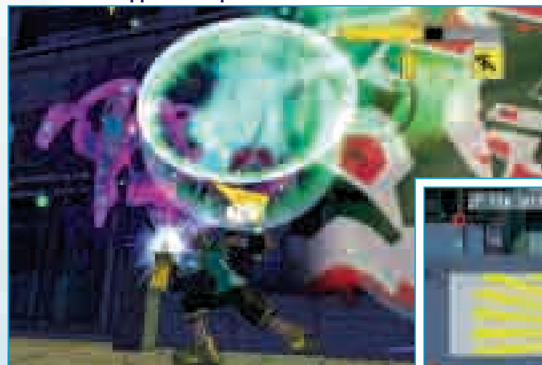


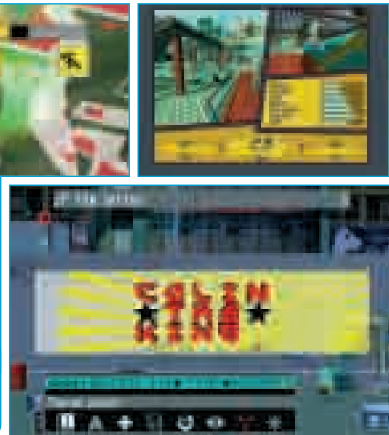
Blurr-Effektgewitter: Zehn gesammelte Spraydosen aktivieren auf Knopfdruck einen kurzzeitigen Turboboost.

X

GRÖßER, SCHÖNER & LEICHTER – so präsentiert sich Segas Rollerblade-Sequel auf der Xbox. Im direkten Vergleich zum Dreamcast-Original hat der Nachfolger mit gigantischen Stadtteilen, Dutzenden Fußgängern und fahrenden Vehikeln sowie herrlich bunter Texturvielfalt vor allem optisch zugelegt. Einbrüche in der Bildrate oder verspäteten Grafikaufbau müsst Ihr so gut wie nie hinnehmen. Inhaltlich hat sich am rasanten Spielablauf wenig geändert: Nach wie vor besteht die Hauptaufgabe darin, in den komplexen Arealen Wege zu den Grafitti-Spots zu finden; angereichert wird das Ganze durch kurzweilige Wettrennen, Flaggenjagd und ähnliche, abwechslungsreiche Einlagen. Dabei dürften nun auch Anfänger einen leichten Start haben: Hindernisse bremsen Euren Temporausch nur noch selten, das Treffen grindbarer Objekte fällt deutlich leichter als beim Vorgänger. Fast schon zu leicht, denn wollt Ihr eine Schlitterpartie beenden, hilft nur ein Sprung, und allzu häufig landet Ihr dabei ungewollt auf der nächsten Grind-Reling. Mehr gibt's nicht zu meckern: Ein Riesenspaß, nicht nur für hippe Trendsportler.

Colin Gäbel





Keine Tastenkombos mehr: Die Motive sprüht Euer Held nun automatisch. Rechts: Im Editor bastelt Ihr Euch eigene Graffitis zurecht.

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	82%
SOUND	83%

Spielspaß **90%**

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Der Wahnsinn auf Rädern: Rundum verbessertes Skater-Spektakel mit abgefahrener Comic-Optik und treibendem Sound.

IT'S A MANIAC · AB 12

ENTWICKLER: Microsoft, USA (www.xbox.com)



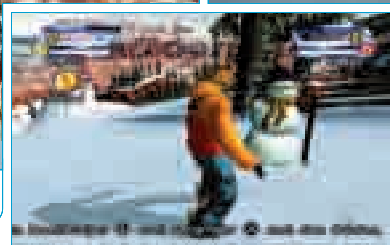
Amped
Freestyle Snowboarding

NUR FÜR XBOX

Weltrekord:
In Sachen Soundtrack stellt "Amped" alles bisher Dagewesene in den Schatten – rund 150 Songs wurden auf die DVD gepackt. Diese stammen von einer Reihe Independent-Labels in den USA mit so faszinierenden Namen wie Fusion 19, The Sinista Pushaman oder Sweetpurple. Unterteilt sind die Titel in Sparten wie Rock, Electronic und Punk, die ebenso wie Eure selbst auf die Festplatte gespeicherten Musiken getrennt an- und abstellbar sind. Nicht fündig werdet Ihr allerdings auf der Suche nach Informationen über die Songnamen und Interpreten – schade, so habt Ihr kaum eine Chance, die Stücke im Plattenladen zu finden.



In Gunny's Gulch findet Ihr besonders viele Rampen für hohe Sprünge


Hassobjekte: Die vorlauten Schneemänner hört Ihr zwar ständig, aber zu finden sind sie schwerer als der Yeti.


Du bist nicht allein: Auch andere Boarder sausen gelegentlich über die Piste.



Während bisherige Snowboard-Spiele vor allem den Rennaspekt in den Mittelpunkt stellten und Tricks oft nur als schmückendes, mehr oder weniger sinnvolles Beiwerk dienten, geht Microsoft mit "Amped" den umgekehrten Weg: Um Positionen und Podestplätze müsst Ihr Euch hier keinerlei Gedanken machen, statt dessen stehen coole Sprünge und Stil im Mittelpunkt – inklusive der Frage, welche schlabbrigen Designerklamotten Euer Boarder anziehen soll.

Herzstück von "Amped" ist der umfangreiche Karrieremodus: Als unerfahrener Hobbysportler startet Ihr mit dem hehren Ziel, in der Boarder-Rangliste eines Tages auf Platz 1 zu stehen. Bis dahin ist es allerdings ein weiter Weg, denn als Neuling werdet Ihr natürlich lediglich an 128. und letzter Stelle eingestuft. Also heißt es für Euch, das Ansehen durch dokumentierte Leistungsnachweise aufzumöbeln: Dies gelingt, indem Ihr in Skigebiete reist und auf den schneebedeckten Hängen mit spektakulären Aktionen für Aufsehen sorgt.

Ran an die Berge

Fünf teilweise erst freizuspielende Ressorts, die echten Gebieten wie Altibahn oder Stratton Mountain nachempfunden wurden, warten auf Euch. Das klingt zwar nicht nach viel, doch jedes Areal ist so weitläufig, dass Ihr aus verschiedenen Hängen wählen könnt und selbst nach zahlreichen Abfahrten immer noch neue Bereiche entdeckt. Fortgeschrittene Fahrer erhalten zudem die Starterlaubnis für spezielle Lokalitäten wie Gunny's Gulch oder das Jibfest: Diese Pisten wurden extra für Snowboarder gestaltet und bieten besonders viele Chancen auf schicke Tricks.

Um in der Rangliste zu klettern, stehen Euch mehrere Möglichkeiten offen: Auf jedem Berg gibt es verschiedene Punktegrenzen, die Ihr mit Euren Kunststücken sprengen sollt. Wo Ihr die Flips, Grabs und Railslides abzieht, ist je nach Vorgabe unterschiedlich: Für das Erreichen der normalen Zählervorgaben bleibt es Euch überlassen, wo Ihr trickst. Um allerdings die Medien-Herausforderung zu bestehen, müsst Ihr es darauf anlegen, von Photographen abgelichtet zu werden – diese findet Ihr über die Piste verteilt und durch ein rotes Zeichen markiert. Haben sie Euch im Sucher, erscheint prompt ein Rahmen um den Bildschirm: Steht Ihr nun Euren Versuch noch erfolgreich, werden die Punkte verdoppelt und zudem auf das Medienkonto verrechnet.

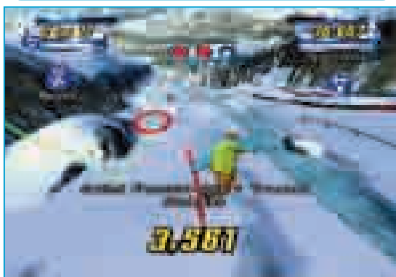


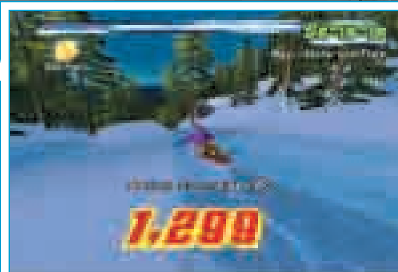
Je früher der Morgen, desto dunstiger die Luft: Zwar ist die Sicht noch nicht sonderlich gut, aber wenigstens stört Euch kein Pistenverkehr.


Lächeln bitte: Der Rahmen zeigt's an, ein Pressefuzzi hat Euch gerade im Visier – klappt jetzt noch die Landung, gibt's doppelt so viele Punkte.



So weit das Auge reicht: Nebel zum Verschleiern nerviger Pop-Ups gibt es bei Amped zum Glück nicht.





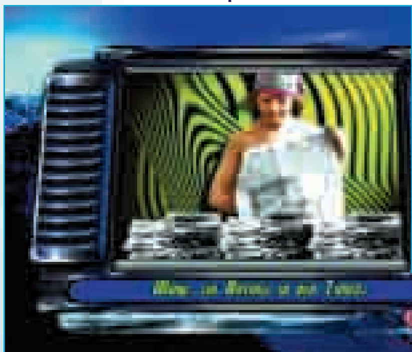
Bei der Sponsorsuche (oben) und im Wettkampf gegen einen Profi (links) müsst Ihr ausnahmsweise spezielle Vorgaben erfüllen

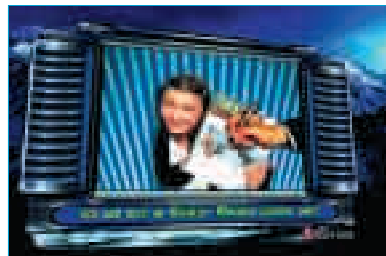
Geld regiert die Welt

Habt Ihr so erste Sporen verdient, verbessern sich Eure Fähigkeiten und Sponsoren werden aufmerksam. Um neue Klamotten und leistungssteigernde Ausrüstung zu ergattern, werdet Ihr zu einer Vorführung geladen – allerdings wollen die Geldgeber bestimmte Tricks sehen. So werden mal besonders hohe Sprünge gefordert, mal sollt Ihr überwiegend über Rails grinden oder nur Flips hinlegen. Noch anspruchsvoller fallen die Profi-Herausforderungen aus, denn bei diesen messt Ihr Euch mit wahren Könnern. Der Snowboardcrack gibt eine Linie vor, der Ihr folgen müsst: An markierten Stellen ist dann ein Trick gefragt, der spektakulärer ausfallen soll als beim Gegner. Die letzte Variante, Erfahrung zu sammeln, ist schließlich die Schneemannsuche: An jedem Ort sind acht dieser Gestalten versteckt und müssen von Euch plattgefahren werden – die einzige Orientierungshilfe sind dabei ihre ‘Hey, Amigo!’-Rufe, mit denen sie Euch auf ihre Spur locken.

FEIN WIE PULVERSCHNEE: “Amped” schafft es tatsächlich, im überfluteten Trendsportbereich noch eigene Akzente zu setzen. Schon der Verzicht auf lästige Zeitlimits sorgt für entspanntere Boarding-Sessions als bei der Konkurrenz. Trotz Verzicht auf unrealistische Specials ist das Tricksystem umfangreich und originell in der Ausführung. Allerdings sorgt die ungewohnte Padbelegung für ein gutes Maß an Übungszeit, zumal gerade im Übereifer schnell mal ein Sprung völlig verbockt wird. Grafisch überzeugt “Amped” auf ganzer Linie: Schnee-Effekte und Animationen sind einwandfrei, dazu überzeugt die schier grenzenlose Weitsicht. Beim Sound wären die schicken direktionalen Sprachsamples wiederum hörenswerter, wenn sie nicht komplett von einem einzigen Sprecher stammen würden. Für ein Prädikat reicht’s insgesamt nicht ganz: So zieht der Schwierigkeitsgrad nach dem ersten Viertel zu heftig an und sorgt für Frust. Zudem verkommt die Schneemannsuche zum nervigen Glücksspiel, bei dem meistens nur der Zufall hilft. Trotzdem ist ”Amped” für Snowboarder-Fanatiker praktisch unverzichtbar.

Ulrich Steppberger





Während sich ”Amped” im Großen und Ganzen realitätsnah gibt, sehen die Karriereinfos etwas abstrakt aus.



Der Wald ruft: Mutige Snowboarder verlassen die plattgewalzten Pisten, allerdings droht dann schnell eine Baumstammkollision.

“Amped” erlaubt zahllose Sprung- und Grabvarianten, allerdings ist die Steuerung für “Tony Hawk”-geübte Sportler ungewohnt: Die Stärke der Flips und Spins richtet sich danach, ob Ihr beim Absprung zum richtigen Zeitpunkt in die entsprechende Richtung drückt – wer zu spät oder zu früh dran ist, endet mit einer lahmen Minidrehung im Schnee. Grabs wiederum werden mit Hilfe des rechten Analogsticks ausgeführt und über die Schulterbuttons getweakt: Das ist zunächst zwar gewöhnungsbedürftig, lässt aber zugleich viele Kombinationsmöglichkeiten zu.

Neben der Karriere stürzt Ihr Euch in normale Abfahrten, bei denen Ihr die Hänge ohne Leistungsdruck erkundet, wahlweise tretet Ihr auch gegen einen früher aufgezeichneten Lauf an. Bis zu vier Spieler dürfen zudem ihr Können vergleichen, allerdings nur hintereinander – Splitscreen-Duelle gibt’s nämlich keine. *us*

Alternativen:

Gehen Euch bei ”Amped” Rennspiel-artige Modi ab oder sucht Ihr noch ausgeflipptere Szenarien für Eure Boardkünste, so stehen schon zwei Alternativen bereit. Sowohl Infogrames als auch THQ bereichern mit ”Transworld Snowboarding” bzw. dem futuristischen ”Dark Summit” demnächst die Xbox-Snowboardwelt.



Railslides gehören zu den schwereren Tricks, denn Gleichgewicht und coole Posen lassen sich nicht immer halten.

HERSTELLER	Microsoft
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	81%
SOUND	74%
Spielspaß	84%

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

Umfangreiche und fordernde Snowboard-Simulation mit starker Optik und motivierendem Karrieremodus

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Angel Studios, USA (www.angelstudios.com)

Transworld Surf

Die Angel Studios *sind normalerweise auf PS2-Spiele spezialisiert, in denen Vehikel mit vier Rädern im Mittelpunkt stehen: Neben den beiden "Smuggler's Run"-Teilen zeichnen sie auch für "Off-Road Wide Open" und "Midnight Club Street Racing" verantwortlich. In der kommenden PS2-Version von "Transworld Surf" werden Sony-Wellenreiter übrigens mit einem weiteren Strand für die längere Wartezeit entschädigt.*

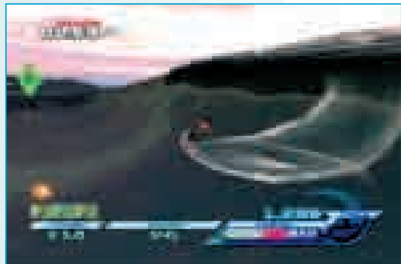




Für Rockstar-Verhältnisse reichlich zahm: "Smuggler's Run" und der letztjährige Nachfolger.



Echte Surfer müssen es einfach wagen: Die Fahrt im Wassertunnel wird umso spannender, je näher die feuchten Massen rücken.



Mit viel Schwung ins Abendrot: Enge Kurven eignen sich gut zum Starten punkteträchtiger Kombos.



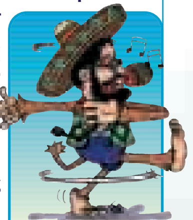
"Transworld Surf" von Infogrames führt Euch in noch wenig digital beackerte Gebiete: An den Traumstränden dieser Welt sollt Ihr Euer Können als Profi-Wellenreiter beweisen.
Schnappt Euch einen der dreizehn Originalathleten, die in Sachen Geschwindigkeit, Balance, Sprungkraft und Wendigkeit unterschiedlich begabt sind, und schon geht's raus aufs Meer: Neun Surfgebiete von Australien, Indonesien, Frankreich bis hin zu den Fidschi-Inseln und Hawaii wollen erobert werden. Anfangs macht Ihr Euch mit den lokalen Begebenheiten im freien Training oder einem Übungslauf vertraut, dann wird's ernst: Um für spätere Strände zugelassen zu werden, müsst Ihr eine vorgeschriebene Anzahl Aufgaben erfüllen. In bester "Tony Hawk"-Manier gilt es, Mindestpunktzahlen zu übertreffen, bestimmte Tricks zu zeigen oder die Umgebung zu beeinflussen – dazu gehört die Befreiung von Delphinen aus Netzen ebenso wie das Erschrecken aufdringlicher Möwen. Nicht alle Aufgaben sind auf einer Welle zu bewältigen, deshalb ruft Ihr auf Knopfdruck das 'Reef Girl', das Euch zum Brecher Eurer Wahl kutschiert und Euch gerne aufsammelt, wenn Ihr mal wieder vom Brett gefallen seid. Um an neue Ausrüstung zu kommen, nehmt Ihr an Fotoaufnahmen teil: Sind zwei Bilder geschossen, geht Ihr in den Wettkampf gegen eine Handvoll anderer Profis und sollt diese durch ein paar starke Runs ausstechen.
Auf dem Wasser pflügt Ihr mit scharfem Kanteneinsatz über die Wogen, zeigt bei Sprüngen verschiedene Grabs oder gleitet eine Weile auf dem Wellenkranz, ohne die Balance zu verlieren. Je mehr Tricks Ihr aneinander reiht, desto schneller steigen die Punkte – Krönung ist die Fahrt im 'Tunnel', also dem Inneren der Welle, ohne dass Euch die feuchte Wand vom Board reißt. Ebenfalls nicht unwichtig ist Euer Umgang mit der Umwelt: Drängelt Ihr Euch z.B. vor Kollegen, sinkt Euer Karma und damit die Toleranz der anderen Charaktere. Versammelt Ihr mehrere Wasserratten, stürzt Ihr Euch maximal zu viert in die Flut: Im 'King of the Wave' schubst Ihr Euch gegenseitig in die Brandung, während Ihr im normalen Betrieb via Splitscreen getrennt nach der perfekten Welle sucht. *us*



Was dem Skater sein Grind, ist dem Surfer sein Float: Balanciert Ihr auf der Schaumkrone, freut sich das Punktekonto.



FÜR ABWECHSLUNG IST GESORGT: Zwar ähneln sich die einzelnen Wellenbrecher in "Transworld Surf" durch das Thema zwangsläufig, aber dank verschiedener Umgebungen und Tageszeiten mitsamt schicken Lichtspiegelungen kommt optisch so schnell keine Langeweile auf. Auch die zahlreichen Aufgaben sind abwechslungsreich genug, um Euch bei der Stange zu halten – allerdings finden sich immer wieder arg knapp formulierte Aufträge, aus denen Ihr nicht schlau werdet und erst lange rätselt, was Ihr eigentlich tun sollt. Das ist umso nerviger, weil der Schwierigkeitsgrad ziemlich knackig ausfällt. Spätestens am dritten Strand werden bereits zahllose Übungsrunden nötig, beim Profiwettkampf wiederum schaut Ihr schon zu Beginn alt aus. So beeindruckend realistisch die Wellen gestaltet sind und so spaßig der Ritt im Wassertunnel auch ist, wirklich punkteträchtige Kombos fallen schwer – meist findet Ihr Euch so häufig im Wasser wieder, dass Euch irgendwann der Frust packt. Kommt Ihr damit aber klar, erwartet Euch ein unterhaltsames und feuchtes Vergnügen, nicht zuletzt dank der guten Mehrspieler-Modi.



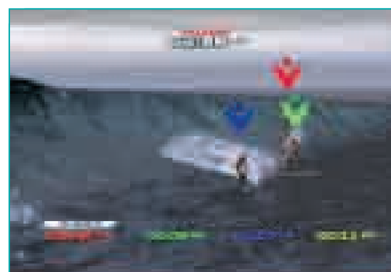
Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	79%
SOUND	73%
Spielspaß	75%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Grafisch gelungene Wellenreit-Simulation, die allerdings durch den hohen Schwierigkeitsgrad frustet.

AB 12





Wellenreiter sind auch mal gesellig: Egal, ob Ihr Euch beim 'King of the Wave' (links) gegenseitig vom Brett schubst oder normal via Splitscreen surft (rechts), alleine müsst Ihr nicht ins Wasser.

ANDERE VERSIONEN
Eine Umsetzung für die PS2 erscheint im April.

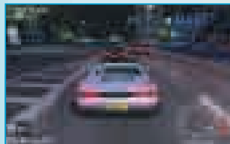
Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.

ENTWICKLER: Bizarre Creations, England (www.bizarrecreations.com)

Project Gotham Racing

NUR FÜR XBOX

***Beim zweiten Mal** wird alles besser: Bereits einmal war Bizarre Creations nämlich mit der Entwicklung eines Rennspiels beschäftigt, das pünktlich zu einem Konsolenstart erscheinen sollte – "Metropolis Street Racer" für den Dreamcast kam allerdings mit der dicken Verspätung von*



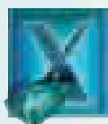
Prototyp mit Schönheitsfehlern. "MSR" war zwar optisch faszinierend, ärgerte aber mit Bugs.

über einem Jahr. Trotzdem fanden sich im ambitionierten Spiel noch eine Reihe unglücklicher Designmängel und einige handfeste Bugs, die erst in einer zweiten Auflage halbwegs bereinigt wurden. Bei "Project Gotham Racing" klappte diesmal die Abgabe zur Premiere, zudem wurde die Zeit zur grundlegenden (und erfolgreichen) Überarbeitung des Kudos-Systems und des Karriere-Modus genutzt.



Die New Yorker Wall Street protzt mit gewaltigen Hochhausschluchten und engen Kurven, die mangels Auslaufzonen schwer zu nehmen sind.

Im Abendrot fährt es sich auch ohne Dach gemütlich – seid Ihr mit Cabrios bei Regenrennen unterwegs, werden diese automatisch mit Stoff- oder Hardtops ausgerüstet.



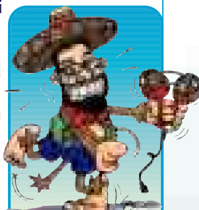
Während Offroad-Fans mit "RalliSport Challenge" (Test auf Seite 84) bedient werden, wendet sich das Asphalt-Epos "Project Gotham Racing" an die Freunde straßentauglicher Karossen. Wie beim Vorgänger "MSR" auf dem Dreamcast steht dabei nicht hemmungsloses Rasen im Mittelpunkt: Zwar spielt die Position am Ende eines Rennens eine wichtige Rolle, aber auch wie Ihr Euer Auto über die Kurse steuert, wird in der Endabrechnung berücksichtigt – nur wer beide Anforderungen vereint, hat eine Chance auf Erfolg.
Die Entwickler Bizarre Creations haben sich die Kritik an "MSR" zu Herzen genommen und kräftig am Design gefeilt: So wurden die langweiligeren Kurse ausgemistet und die Gesamtanzahl auf 'nur' noch knapp 200 Strecken reduziert. Für ausreichend Abwechslung ist aber weiterhin gesorgt, denn die verbliebenen Pisten sind nun auf vier Städte verteilt – neben den bereits bekannten, mit jeweils drei Stadtteilen vertretenen Metropolen Tokio, London und San Francisco kommt ein Drittel-Trio im Big Apple New York dazu: Hier saust Ihr an den Börsen und Banken der Wall Street vorbei, donnert über den Times Square oder stört die Ruhe im Central Park.

Autos aller Art

Auch am Fahrzeugpark wurden einige Änderungen vorgenommen: Klein- und Mittelklassewagen wie Mini Cooper oder VW Beetle sind nur noch in geringer Zahl vertreten, die meisten der 29 Vehikel stammen aus den Nobelschmieden dieser Welt. Habt Ihr sie Euch erstmal freigespielt, stehen Ferraris wie der F50 oder F355 friedlich in der gleichen Garage wie ein Porsche Boxster oder der Z3 Roadster von BMW. Selbst noch nicht käuflich erwerbbare Modelle wie die neueste Dodge-Viper-Auflage RT-10 geben sich ein Stelldichein.
Die detaillierten Polygon-Flitzer klingen nicht nur so natürlich wie ihre Vorbilder, sondern protzen diesmal auch mit realistisch spiegelndem Lack und können sogar demoliert werden. Kracht Ihr zu oft gegen Absperrungen oder Konkurrenten, tauchen schnell Spuren auf: Abgebrochene Rückspiegel, eingedellte Frontpartien und zertrümmerte Scheinwerfer gehören zum Alltag – letzteres ist besonders in Nachtrennen unangenehm, da Ihr ohne passende Beleuchtung buchstäblich im Dunklen tappt.
Die innovative, aber nicht unproblematische Orientierung an der realen Uhrzeit wurde in "Project Gotham" gekippt.



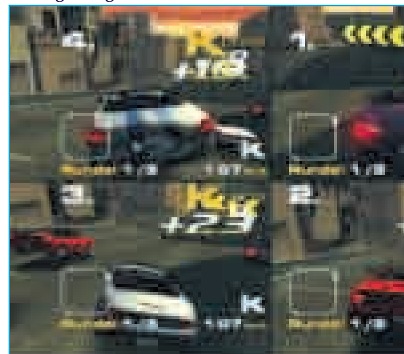
KONSTRUKTIVE KRITIK HAT SCHON WAS FÜR SICH: Bizarre hörte nämlich bei den "MSR"-Klagen genau zu und setzte die Erkenntnisse bei "Project Gotham" so gut um, dass praktisch alle Mängel eliminiert wurden. Das verbesserte 'Kudos'-System ist wesentlich durchschaubarer und nicht mehr so gnadenlos, so dass die Raserei nun viel mehr Laune macht. Auch der immer noch recht anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad fällt ausgewogener aus, extreme Frustmomente wie z.B. bei den Dreamcast-Duellen sind sehr selten. Der wuchtige Motorensound kommt dank 5.1-Technik wunderbar raumfüllend zur Geltung, die Grafik profitiert ebenfalls von der zusätzlichen Hardwarepower: Wenn Euch auch kein übermäßiges Effektfeuerwerk erwartet, so sorgen die sichtbaren Schäden und vor allem die schicken Lackspiegelungen dennoch für ein gelungenes und stimmiges Gesamtbild. Zwar klammern sich die Gegner immer noch gelegentlich zu stur an ihre Linie und Set-Up-Optionen für Bastler fehlen weiterhin, trotzdem sollte sich kein Xbox-Rennfahrer "Project Gotham Racing" entgehen lassen.

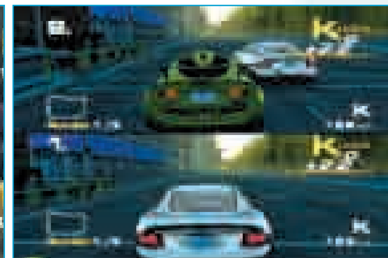


Ulrich Steppberger

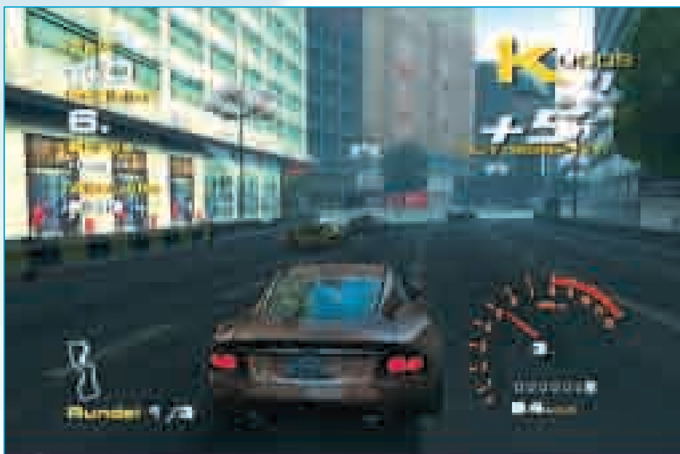


Vollgas voraus: Solche Bleifußpassagen wie hier in London verleiten zur Unachtsamkeit, die spätestens bei der nächsten Kurve für Probleme sorgt.





Keine Computergegner, aber auch keine Ruckler: Die Splitscreen-Rennen bleiben beeindruckend flüssig.


Big in Japan: Habt Ihr eine der besonders stark spiegelnden Lackvarianten freigespielt, wird die Fahrt durch Tokios Innenstadt noch schöner.

Alle Neune

Im Rahmen des Kudos-Wettbewerb wird Euer Fahrkönnen in sämtlichen Aspekten gefordert, denn die neun verschiedenen Rennvarianten verlangen nicht nur Vollgas, sondern auch Köpfchen:

SCHNITTGESCHWINDIGKEIT: Hier ist Konstanz gefragt; auf einer vorgegebenen Rundenzahl reicht es nicht, nur einmal gekonnt zu fahren – vielmehr muss Eure Leistung über die ganze Renndistanz stimmen, damit der Schnitt nicht versaut wird.

HEISSE RUNDE/DURCHSCHNITTSZEIT: Hier gilt das Gegenteil. Wie oft Ihr aneckt, ist zur Erfüllung der Aufgabe prinzipiell egal. Allerdings müsst Ihr trotzdem bei einer Runde besonders gut abschneiden oder eine vernünftige gemittelte Zeit hinlegen.

FAHRSTIL: Hohes Tempo kann zwar auch nicht schaden, aber wichtiger ist hier, wie Ihr den Kurs absolviert: Schicke Drifts, spektakuläre Manöver und korrektes Passieren der Hütchentore sorgen für reichlich Kudos-Zuwachs.

ZWEIKAMPF: Das Duell Mann gegen Mann steht im Mittelpunkt, denn ein CPU-Spezialist tritt gegen Euch an. Besonders mutige Fahrer geben dem Konkurrenten großzügig Vorsprung und verdienen sich damit bei einem Sieg zusätzliche Punkte.

ÜBERHOLEN: Ausnahmsweise darf hier auch mal unbeteiligter Privatverkehr auf den Kurs und wird dafür prompt zum Teil Eurer Aufgabe – rauscht an einer Mindestzahl Vehikel vorbei, bevor die Uhr ausgetickt hat.

STRASSENRENNEN: Die größte Herausforderung, denn es nehmen gleich fünf rücksichtslose Kontrahenten teil, die nichts Besseres zu tun haben, als Euch notfalls durch unsanfte Rempeleien einen Platz auf dem Siegespodest streitig zu machen.

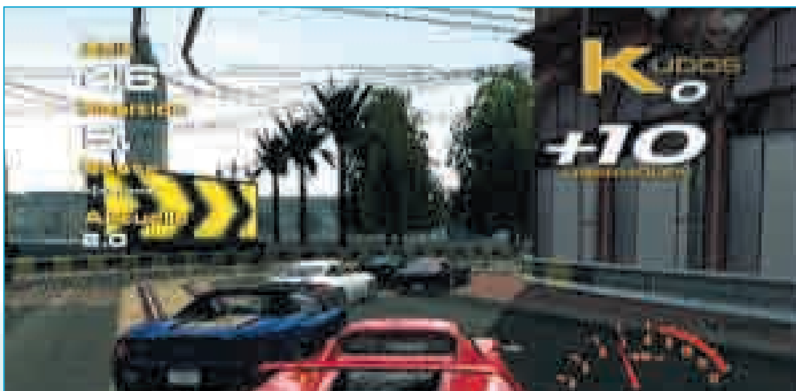
RENNEN AUF ZEIT: Ähnlich wie bei der Durchschnittszeit müsst Ihr eine Rundenzahl absolvieren, bevor Euch die Sekunden ausgehen – allerdings ist es hier egal, ob Ihr gleichmäßig fahrt oder nicht. Hauptsache, Ihr erreicht das Ziel.

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: Bleifüße fühlen sich mit dieser Aufgabenstellung am wohlsten, denn es zählt lediglich, wie hoch Ihr die Tachonadel treiben könnt. Und wenn es auch nur für einen Moment ist, der Auftrag gilt erfüllt, sofern Ihr das Limit erreicht.

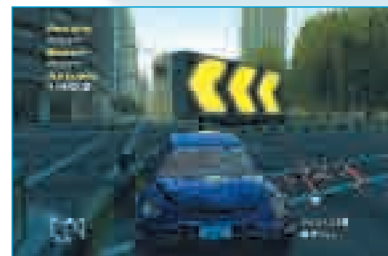
GESAMTRUNDEN: Kollisionen sind unwichtig, solange Ihr nur die vorgeschriebene Mindestzahl an Kursumläufen schafft – mutige Piloten schrauben zudem die Erwartungen hoch, damit am Ende besonders viel Kudos abfällt.

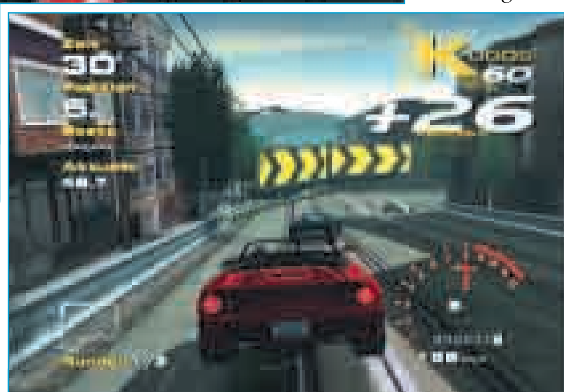

Nahkampf: Aus der Innenperspektive genießt Ihr nicht nur ein besseres Tempogefühl, sondern bewundert auch die Details an den gegnerischen Autos.

Beim Soundtrack gab sich Bizarre auch diesmal wieder besondere Mühe: Neben den aufwändig gefertigten, authentischen Motorengeräuschen in feiner 5.1-Abmischung dröhnen Euch pro Stadt erneut drei Radiosender um die Ohren. Diese werden von über 60 lizenzierten Songs von Interpreten aller Stilrichtungen wie u.a. Chemical Brothers, Dave Lee Roth, Timbaland oder Gorillaz gespeist. Von den liebgewonnenen, aber sich auf Dauer schnell wiederholenden Werbespots aus "MSR" ist nichts mehr zu hören, dafür lockern Anmoderationen bekannter Stadt-DJs das Ganze auf. Besonders nett: Packt Ihr eigene Songs auf die Festplatte, könnt Ihr diese entweder als CD anhören oder ins Radioprogramm einbinden lassen.



Das wird eng: Eure Gegner kennen meistens kein Erbarmen und sehen es gar nicht gerne, wenn Ihr in eine Lücke stechen wollt.


Schönheitsfehler: Nach einem wilden Ritt durch den Central Park hat Euer Beetle sichtlich Kampfspuren eingefangen.

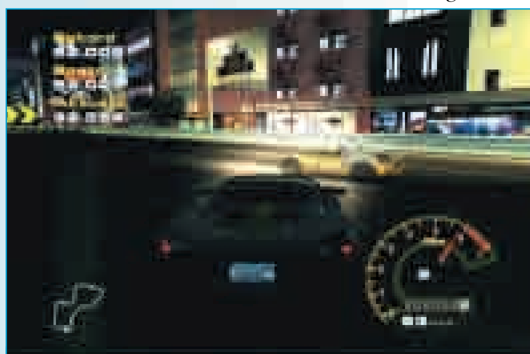


Auf und nieder, immer wieder: San Francisco gefällt als schönste Stadt u.a. mit seiner hügeligen Straßenführung.

Diesmal tretet Ihr bei festen Licht- und Witterungsverhältnissen an, lediglich im Zeitrennen dürft Ihr diese selbst auswählen.
Zusammen mit diesen vor allem kosmetischen Änderungen bekam das 'Kudos'-System das bedeutendste Face-Lifting verpasst: Um Eure Rennfahrer-Karriere voranzutreiben, müsst Ihr 'Respektpunkte' (die Ihr nun schon während des Laufes zu Gesicht bekommt) einheimsen, indem Ihr schnell, aber auch mit viel Stil fahrt. So bringen gute Plätze und verbliebene Sekunden einige Zähler, die meisten aber ergattert Ihr durch elegante Einlagen auf der Piste. Überholvorgänge werden ebenso belohnt wie kollisionsfrei absolvierte Abschnitte oder stylische Drifts um Kurven – schafft Ihr gar Kombos, winken weitere Boni. Verrechnet werden diese allerdings nur, wenn Ihr danach noch einige Sekunden fehlerfrei weiterrast. Touchiert Ihr dagegen die Bande, war alle Anstrengung umsonst. Immerhin müsst Ihr nicht fürchten, Euch durch verbockte Rennen zu verschlechtern, denn "Project Gotham" gibt sich kompromissbereiter als der Vorgänger und hält diesmal immer nur den jeweils besten Lauf in der Wertung.

Rasen um Respekt

Um alle versteckten Extras wie Fahrzeuge, aber auch weitere Strecken, unterschiedliche Helm-Designs oder den Medaillenwettbewerb (bei dem Ihr durch Rekordleistungen besonders edle Lackierungen gewinnt) freizuschalten, solltet Ihr in jedem Spielmodus antreten. In diesen ergattert Ihr pro Lauf durch das Erreichen bestimmter Kudosgrenzen entweder Bronze, Silber oder Gold – für das einfache Weiterkommen genügt in der Regel ersteres, für die lockenden Boni sollte es allerdings schon der Spitzenplatz sein. In der Blitz-Variante tretet Ihr immer gegen fünf Kontrahenten an und kämpft um den Sieg. Die Arcade-Rennen dagegen sind reine Prüfungen Eurer Fahrkunst, denn zum normalen stilvollen Rasen kommt hier dazu, dass Ihr aufgestellte Hütchentore fehlerfrei passieren solltet. Herzstück von "Project Gotham" ist allerdings erneut der Kudos-Wettbewerb: In zwölf Etappen mit jeweils mehreren Prüfungen aus neun Kategorien (siehe den Kasten auf der vorherigen Seite) kämpft Ihr Euch durch die vier Städte bis hin zur großen Meisterschaft. Habt Ihr danach immer noch Raserenergie übrig, speichert Ihr dank Festplatte für jeden einzelnen Kurs Eure Bestzeit als Ghost Car oder trommelt eine Handvoll Kumpel für Splitscreen-Rennen zusammen: Zwar machen sich dort die CPU-Kontrahenten aus dem Staub, aber dafür dürfen bis zu vier menschliche Gasfüße gleichzeitig ran. *us*


Bei diesem Zeitlauf in der Nacht erfasst die Echtzeitbeleuchtung das Ghost Car Eurer vorherigen Bestzeit



Das zieht Spuren: Bei diesem gewagten Drift im romantisch beleuchteten London hinterlasst Ihr als Lenkradkünstler stilvolle Gummiradierungen auf dem Untergrund.

HERSTELLER
Microsoft
SYSTEM
Xbox
ZIRKA-PREIS
69 Euro
GRAFIK 81%
SOUND 85%

Spielspaß 90%

PROJECT GOTHAM

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Technisch ausgereifte, spielerisch exzellente Raserei, bei der nahezu alle Kinderkrankheiten des Vorgängers ausgemerzt wurden.

AB 12

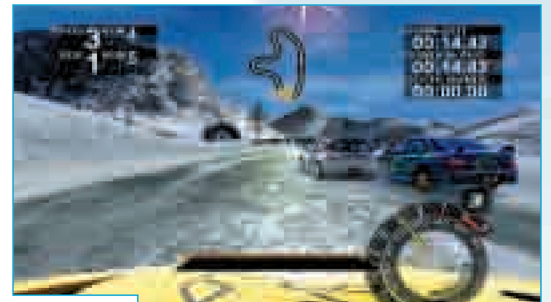
IT'S A MANIAC

ANDERE VERSIONEN
Der Dreamcast-Vorgänger "Metropolis Street Racing" wurde in MAN!AC 12/2000 getestet (Abwertung auf 87% Spielspaß).

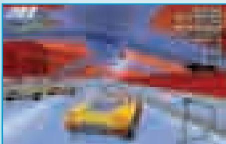
ENTWICKLER: Digital Illusions, Schweden (www.dice.se)

RalliSport Challenge

NUR FÜR XBOX


Anhänger der Innen-Ansicht wählen aus zwei Varianten mit oder ohne Motorhaube – ein Cockpit gibt's leider nicht.

***Die Schweden** von Digital Illusions machten 1992 erstmals mit "Pinball Dreams" für den Amiga auf sich aufmerksam. Es folgten weitere Flipper-Titel bis hin zu "True Pinball" auf der PSone. Seitdem verlagerte sich das Hauptbetätigungsfeld auf Rennspiele: Nach der vor allem optisch an-*


"Motorhead" protzte mit 50 Bildern pro Sekunden, hatte aber einen satten Schwierigkeitsgrad.

sprechenden, futuristisch angehauchten Raserei "Motorhead" ging allerdings das wenig spektakuläre "Rally Masters" (beide PSone) ziemlich in die Hose – zum Glück lässt sich heute sagen, dass es wohl nur die verpatzte Generalprobe für "RalliSport Challenge" war.

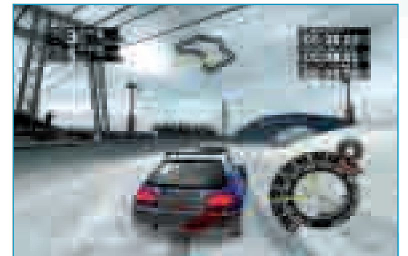

Romantik ist hier trotz heimeligem Abendrot fehl am Platz: Bei den Eisrennen ist die Kontrolle am schwersten, aber dafür sehen die Lichtreflektionen am Boden besonders schön aus.



Während die meisten Xbox-Starttitel schon im November in den USA veröffentlicht wurden, spendiert Microsoft dem PAL-Volk zur Premiere ein brandneues Spiel, das auch noch in Europa entwickelt wurde – der schwedische Entwickler Digital Illusions startet mit "RalliSport Challenge" durch.
Da die offizielle FIA-Lizenz vom Konkurrenten Sony für deren Rallyetitel "WRC" vereinnahmt wurde, fahrt Ihr weder auf bekannten Pisten, noch trefft Ihr auf echte Piloten. Aus dieser Not macht "RalliSport" eine Tugend und schickt Euch als Frischling in eine vielversprechende Karriere. Zu Beginn wählt Ihr ein Vehikel aus der untersten Wagenklasse, erst im Laufe des Spiels schaltet Ihr den Rest der insgesamt 26 Boliden aller namhaften Hersteller wie Audi, Toyota oder Fiat frei. Danach müsst Ihr Euch in vier Wettbewerbsarten mit rund 40 Etappen bzw. Strecken bewähren, die allesamt unterschiedliche Forderungen an Euer Rennsportkönnen stellen.

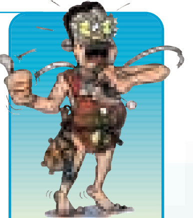
Wettkampf-Quartett

Bei normalen Rallyes tretet Ihr im "Colin McRae"-Stil an: Ihr seid alleine auf der Piste und kämpft gegen die Zeit, um am Ende vor Euren drei Konkurrenten zu landen. Damit Ihr Euch ganz auf die Strecke konzentrieren könnt, gibt Euer Co-Pilot Anweisungen, wann eine Kurve kommt und wie scharf sie ist. Bei Rückständen solltet Ihr nicht hemmungslos Gas geben, denn Ausritte ins Gelände führen in der Regel zu zeitraubenden Unfällen. Wuchtet Ihr Eure Karre außerdem zu oft in einen Fels oder an einen Baum, geht schon mal was zu Bruch oder verzieht sich z.B. Eure Lenkung.
Ebenfalls als Solist geht Ihr die fordernden Bergrennen an. Diese wirken zwar anfangs wie normale Rallyes, doch der Unterschied wird Euch schnell bewusst: So geht es permanent bergauf, außerdem sind die Pfade in der Regel sehr schmal und mit engen Kehrtwenden und


Wo Eis ist, darf Schnee nicht fehlen: Bei einigen Rennen wird die Sicht durch einen Sturm stark eingeschränkt.

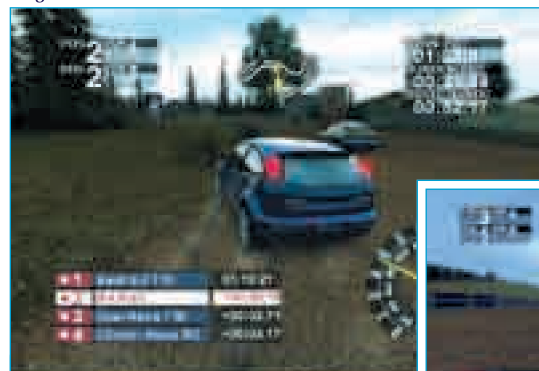


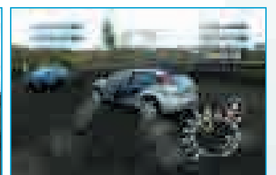
SCHWEDISCHE SCHÖNHEIT: Wenn ein Titel auf der Xbox Vorsprung durch Technik zeigt, dann ist es "RalliSport Challenge". Herrliche Weitsicht, glitzernde Eisflächen, Gebüsch, durch das man nicht einfach hindurch clippt, und Bäume, die so weit vom primitiven Bitmap-Pappaufsteller vergangener Tage entfernt sind wie Ulrich von einer Rasur, machen das Spiel zum atemberaubenden Rallye-Erlebnis. Gut, die Sounduntermalung ist ein bisschen schwächlich, das Tuning mickrig und die Handbremse gewöhnungsbedürftig, wer aber nicht zu viel Wert auf einen knallharten Simulationsansatz legt, wird mit Digital Illusions Werk bestens bedient. Zum kurzweiligen Entspannen und großkotzigen Angeben einer der besten Xbox-Titel.

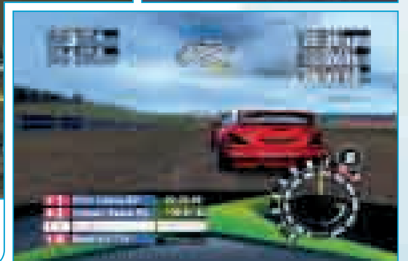


Stephan Freundorfer


In die Wüste geschickt: Bei der Safari-Rallye saust Ihr über staubige Pfade und erkennt nahende Kurven oft erst spät.


Bei den häufig schlammigen Rally-Cross-Wettbewerben ist Fair Play zweitrangig – rempelt Euch notfalls den Weg nach vorne frei.






Keine Zeit zur Entspannung: Die heimelige Waldlandschaft bei der Pazifikrallye fordert Euch eine Menge Aufmerksamkeit ab – Bäume und Steine zum Verunfallen gibt's zuhauf.


Im Südseeraum regnet es häufiger, allerdings nicht besonders stark: Heftiges Auqaplaning müsst Ihr jedenfalls nicht befürchten.

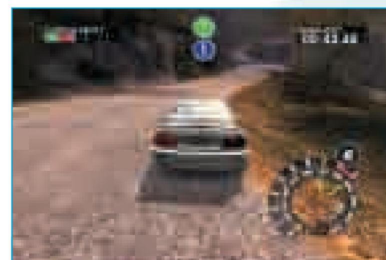
Haarnadelkurven gespickt. Wer nicht genau manövriert, landet schnell im Abgrund, denn nicht immer sind die Absperrungen stabil genug, um einen Rennwagen abzufangen. Zum Glück werdet Ihr nach einem solchen Unfall schnell wieder auf die Strecke zurückgesetzt, ungeduldige Naturen können eine Neupositionierung auch per Knopfdruck jederzeit selbst anfordern.

Gerangel um die Plätze

Ruppiger geht es in den anderen beiden Wettbewerben zu: Sowohl bei den Rallycross-Geländeprüfungen, als auch bei Eisrennen fahrt Ihr auf Rundkursen direkt gegen Euer Konkurrenten-Trio. Während die normalen Querfeldein-Pisten in Parks oder an Seegebieten dank widriger Wetterbedingungen gerne matschig und damit rutschig sind, ist bei Eisrennen noch mehr Fingerspitzengefühl gefragt: Wie der Name schon sagt, seid Ihr in winterlichen Klimabereichen unterwegs, entsprechend glatt und mit wenig Grip gesegnet fällt der Untergrund aus.

Nach dem Ende jedes Rennens wird berechnet, um wieviel Punkte Euer Gesamtkonto steigt: Dabei spielt zwar die Platzierung auf den jeweiligen Etappen die wichtigste Rolle, aber auch für eine beeindruckende Höchstgeschwindigkeit, niedrige Zwischenzeiten oder geringen Schaden werden Boni vergeben. Zudem kassiert Ihr nach dem Abschluss eines Wettbewerbs nochmals satt Extrazähler, falls Ihr ganz oben auf dem Siegerpodest landet. Nur wenn Ihr die vorgegebenen Mindestpunktgrenzen übertrefft, qualifiziert Ihr Euch für die nächsthöhere Rennklasse – haben Eure bisherigen Bemühungen allerdings nicht gereicht, müsst Ihr Rennen wiederholen. Dummerweise heißt das aber auch, dass das bereits verdiente Guthaben wieder verfällt.

Wollt Ihr zwischendurch mal nichts für


Diese Strecke lässt tief blicken: Dank der enormen Weitsicht erkennt Ihr hier schon früh die kommende, enge Kurve.

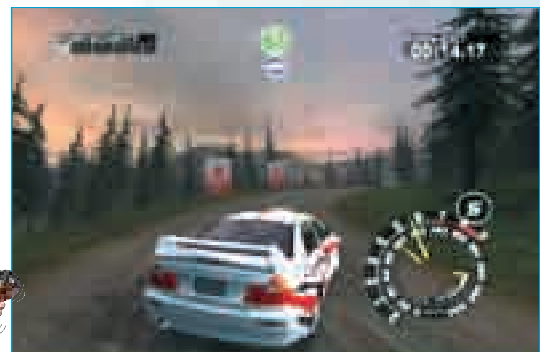
Eure Karriere tun, könnt Ihr alle bereits freigespielten Strecken auch in Einzelrennen abklappern: Je nach Modus fahrt Ihr dabei gegen andere Fahrzeuge oder kämpft als Solist um die Rekordzeit. Alternativ trommelt Ihr Euren Freundeskreis zusammen und startet im Splitscreen durch – bis zu vier Teilnehmer zerbeulen gleichzeitig ihre Karossen, und das bei relativ konstanter Bildrate. *us*

Der Co-Pilot

ist zwar trotz deutlicher Arcade-Ansätze auch bei "RalliSport Challenge" besonders in den normalen Rallye-Etappen unverzichtbar, im Gegensatz zum "Colin McRae"-Purismus könnt Ihr aber zusätzlich eine Hintergrundmusik einspielen – neben dem rockigen Angebot auf der DVD (u.a. Fear Factory) lassen sich natürlich auch eigene Songs von der Festplatte einbinden.

ALS "COLIN MCRAE"-ANHÄNGER war ich anfangs skeptisch, doch nach kurzer Zeit hat mich "RalliSport Challenge" überzeugt: Zwar ist die Xbox-Raserei kein Simulations-Schwergewicht und wäre mit einer Handvoll mehr Pisten noch ansprechender gewesen, aber auch so macht's richtig Spaß. Schon die einfache, aber geniale Idee, die verschiedenen Rallye-Arten in einem Spiel zu vereinen, bekämpft mögliche Langeweile dauerhaft. Einigen Piloten wird die Fahrphysik etwas Eingewöhnungszeit abverlangen, dann aber braust Ihr mindestens so gut wie bei der Konkurrenz über die holprigen Pisten. Während der funktionelle Sound seine Aufgabe ordentlich erledigt, aber ansonsten kaum auffällt, weiß die Grafik zu beeindrucken. Zwar könnten manche der Automodelle eine kleine Schönheitskur vertragen, die Umgebung entschädigt dafür aber kräftig: So schöne Landschaften mit endlich mal echt wirkenden Pflanzen und Büschen sowie (speziell bei den Eisstrecken) beeindruckenden Reflektionen kann bislang kein anderes Rennspiel bieten – ein Muss für Rallye-Fan.

Ulrich Steppberger


Der Weg führt nach oben: Die Bergrennen sind wegen vieler schmaler Kurven besonders übungsintensiv.


Praktisch Standard auf der Xbox: Auch bei "RalliSport Challenge" darf der Mehrspieler-Splitscreen nicht fehlen.

HERSTELLER	Microsoft
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	83%
SOUND	63%
Spielspaß	85%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Abwechslungsreiches Rallye-Spektakel, das Anspruch und Arcade prima verbindet und mit toller Randoptik beeindruckt.

IT'S A MANIAC! · AB 12

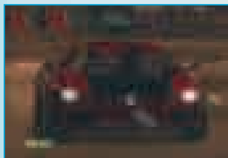
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

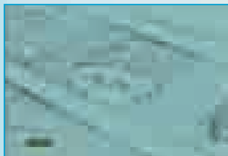
ENTWICKLER: Bunkasha, Japan (www.activision.de)

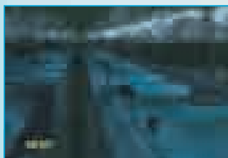
Wreckless

NUR FÜR XBOX

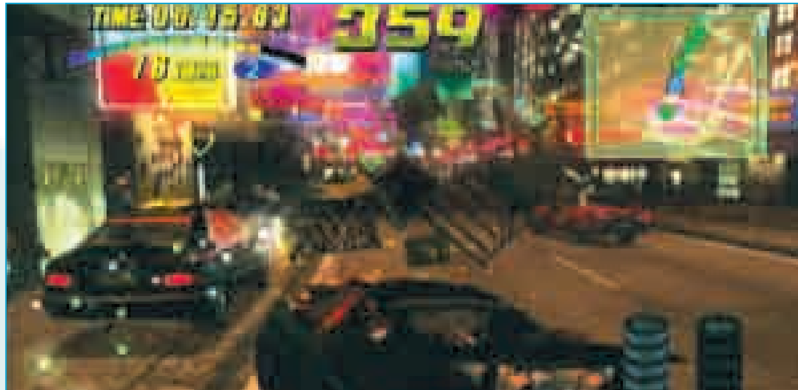
***Spektakuläre Replays:** Als ob die 'normale' Spieleoptik nicht schon genug grafische Leckerbissen bietet, brillieren die Einsatz-Wiederholungen mit zahlreichen ungewöhnlichen Effekten. So sorgen diverse Schwarz-/Weiß- und Fehlfarbenfilter sowie fast schon wie Bleistift-Skizzen wirkende Passagen immer wieder für ungläubiges Staunen. Darüber hinaus dürft Ihr auf Tastendruck näher an die Vehikel heranzoomen, die Perspektive wechseln und die Bildschirmanzeigen an- oder ausschalten.*



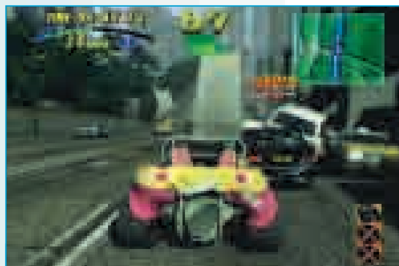




Solche Effekte seht Ihr selten: Das Replay von "Wreckless" ist eine grafische Wucht.



Da fliegen die Fetzen: Nahezu alle Straßenrand-Objekte lassen sich effektvoll über den Haufen fahren.



Vor Fehlern nicht gefeit: Eure kriminellen Kontrahenten bauen schon mal einen Unfall – ein Stau ist die Folge.



Da fliegen die Funken: Partikel-Sprühregen wie diesen erlebt Ihr in "Wreckless" alle Nase lang.



Schmale Wege und enge Plattformen fordern Eure Rangierkünste



Willkommen zur großen Xbox-Zerstörungsorgie! Steht in "Project Gotham Racing" stilvolles, möglichst schadenfreies Fahren im Vordergrund, so zählt in "Wreckless: The Yakuza Missions" das Motto 'Augen zu und durch!'.

Cop- oder Spion-Karriere

Bevor Ihr mit abgefahrenen Vehikeln rücksichtslos durch asiatische Großstadtschluchten pflügt, müsst Ihr Euch für eines von zwei Szenarien entscheiden. Entweder schlüpft Ihr in die Haut zweier Hong-Kong-Polizistinnen oder Ihr entscheidet Euch für Ho und Chang, zwei Möchtegern-Spione. Pro Szenario erwarten Euch insgesamt zehn Missionen, die Ihr nach und nach freispielt. Vor jedem Level dürft Ihr Euch zudem jeweils eins von mehreren schicken Fahrzeugen aussuchen: Auch hier stehen zu Beginn nur zwei Standard-Wagen in der virtuellen Garage, die rasanten Sportflitzer müsst Ihr durch gute Leistungen ebenfalls erst freischalten.

Mit dem Vehikel Eurer Wahl geht's dann endlich ab in die erste Mission. Nach einer einleitenden Sequenz in Spiele-Grafik nehmt Ihr die Verfolgung von mehreren Yakuza-Fahrzeugen auf. Die skrupellosen Gangster jagen einen gepanzerten Geldtransporter quer durch die Stadt – Eure Aufgabe lautet natürlich, dies zu verhindern. Und so prescht Ihr mit Vollgas los, scheucht Euren (noch intakten) Wagen durch den lebhaften Mittagsverkehr, weicht empört hupenden Fahrzeugen aus, holpert dabei über den Randstein und zerstört zwei herumstehende Imbissbuden. Nichts passiert, denn die wartenden Menschen und die Verkäufer retten sich mit einem beherzten Sprung zur Seite. Euer fahrbarer Untersatz hat die von einer effektvollen Explosion begleitete Karambolage nicht so unbeschadet überstanden: Erste Beulen zieren das glänzende Blechkleid – doch es kommt noch schlimmer! Um die Yakuza-Ganoven aufzuhalten, müsst Ihr ihre tiefschwarzen Limousinen so lange rammen, bis sie rauchend gen Straßen-



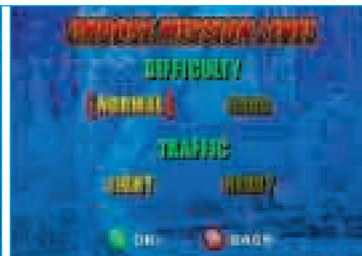


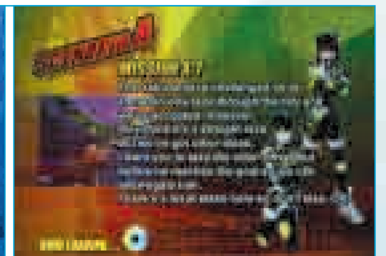
AUFMACHUNG HUI, INHALT (FAST) PFUI: Wenn Ihr Zweifler davon überzeugen wollt, dass die Xbox grafisch eine Menge auf dem Kasten hat, dann ist "Wreckless" genau das Richtige – dummerweise kann der Rest die Qualität bei weitem nicht halten. So ist z.B. der Sound nicht gerade überwältigend: Die monotonen Rhythmen lassen sich nicht austauschen, knackige Surroundklänge sind nur spärlich zu vernehmen. Mit schlappen 20 Aufträgen ist der Spaß außerdem schlicht und einfach zu kurz, zumal sich der Ablauf (wenige Ausnahmen bestätigen die Regel) des Öfteren bis auf einige Details gleicht. Das bereits angesprochene Fehlen eines 'Free Ride' schmerzt mich ebenfalls, denn so ist "Wreckless" eben leider nicht allzu viel mehr als hübsches Blendwerk.

Ulrich Steppberger





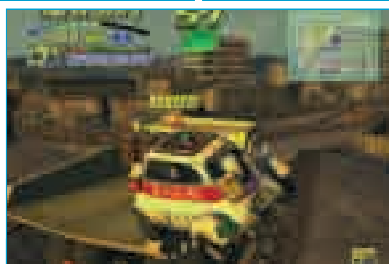




In vier Schritten zum Rennen: Wählt zwischen Szenario A oder B, schnappt Euch einen heißen Flitzer, setzt den Schwierigkeitsgrad sowie das Verkehrsaufkommen fest und lest zum Abschluss das kurze Missionsbriefing (von links nach rechts).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.


Um die an den Lastwagen gefesselte Geisel zu retten, müsst Ihr die riesige Maschine...


...erstmal lahmlegen. Sucht Euch eine höher gelegene Rampe, nehmt kräftig Anlauf und springt im richtigen Moment...



...auf die Ladefläche des Trucks. Die Fässer explodieren und beschädigen das Monstrum.

rand zuckeln. Energieleisten über jedem feindlichen Vehikel zeigen Euch den aktuellen Zustand Eurer Konkurrenten – so könnt Ihr die Aufgabe taktisch angehen und einen nach dem anderen ausschalten. Habt Ihr alle gegnerischen Karossen geschrottet, ist die Mission zu Ende und Ihr begutachtet auf Wunsch den Einsatz nochmals in der spektakulär in Szene gesetzten Wiederholung.

Großstadt-Alltag

In den folgenden Aufträgen müsst Ihr nicht immer nur stupide feindliche Autos zerlegen. Die Spanne reicht von Fotos schießen (durch Anfahren bestimmter Checkpoints) über Wettrennen quer durch die virtuelle Metropole bis hin zu waghalsigen Rettungseinsätzen.

In jedem Level sitzt Euch zudem ein knackiges Zeitlimit im Nacken, das Ihr nur durch Erreichen von Missions-Unterzielen verlängern könnt.
Um den Spielfluss trotz haufenweise Gegnern und pulsierendem Großstadtverkehr aufrecht zu erhalten, haben es die Entwickler mit der Umgebung nicht so genau genommen: Bäume und Straßenlampen dienen z.B. nur als optisches Beiwerk, Einfluss auf Eure Routenplanung haben sie jedoch nicht – steuert einfach darauf zu und gleitet wie ein Geist unbeschadet hindurch. Darüber hinaus kostet Euch eine Kollison mit einer Trambahn nur ein müdes Lächeln, etwas Zeit und im schlimmsten Fall den schmucken Frontspoiler. Euer Wagen zerfällt zwar mit jedem Unfall ein Stückchen mehr, Auswirkungen auf das Fahrverhalten verspürt Ihr jedoch nicht. Die Steuerung der Vehikel beschränkt sich auf Gas geben, bremsen und rückwärts fahren – während des Spiels dürft Ihr zudem aus zwei Kameraperspektiven (außen sowie Stoßstange) wählen und Euch so zwischen Übersicht bzw. Geschwindigkeitskick entscheiden.
Die 3D-Optik schmeichelt mit schicker Tag/Nacht-Beleuchtung (welche gleichzeitig für aufwändige Schattenwürfe und spiegelnde Asphaltflächen sorgt), farbenfrohen Explosionen samt Partikeleffekten, dem Unscharfzeichnen weit entfernter Objekte und wabernden Luftmassen, die von Motoren oder brennenden Gegenständen erhitzt wurden. *os*



"WRECKLESS" ZEIGT EINDRUCKSVOLL, WAS GRAFISCH IN DER XBOX STECKT: Auf keiner anderen Konsole gab's bisher eine derartige Fülle an aufwändigen Spezialeffekten zu bestaunen. Feinste Partikel-Fontänen hier, geniale Lichtquellen samt korrekter Schattenwürfe da – zusammen mit den detaillierten Texturen und den unzähligen, zerstörbaren Polygon-Objekten ein echter Augenschmaus. Auch an dem Handling der Fahrzeuge gibt's wenig zu kritteln: Alle Vehikel steuern sich unterschiedlich und Arcade-mäßig unkompliziert. Doch leider bietet der Rest des Spiels nur fade Durchschnittskost. Während einige Missionen geradezu lächerlich simpel daherkommen ('Schalte in einer Arena acht Yakuza-Wagen aus'), sind andere nur durch Auswendiglernen der einzelnen Checkpoints ('Fotos am Bootssteg') zu schaffen. Was mich ebenfalls einige Nerven gekostet hat, sind die vagen Wegangaben auf der Karte und den Straßen: Oft sucht Ihr verzweifelt nach dem nächsten Einsatzort während die Uhr gnadenlos tickt – eine 'Free Ride'-Option hätte so manch frustiges Erlebnis erspart und Zeit für ausgiebiges Sightseeing gegeben.

Oliver Schultes



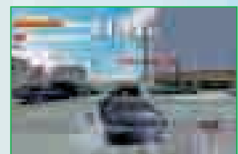
Aufregende Beleuchtung: Die Sonne in Eurem Rücken spiegelt sich in der Glasfassade des Hochhauses und Euer Wagen wirft einen detaillierten Echtzeit-Schatten.



Die bessere Taktik: Anstatt die Gegner ständig von hinten zu rammen, solltet Ihr auch von der Seite attackieren.

Lohnenswerte Alternativen

Spektakuläre Optik ist nicht alles: Wer auf die Xbox-Grafikspielereien verzichten kann, fährt im wahrsten Sinne des Wortes besser mit Reflections' Gangsterepos "Driver" (PSone) oder Segas "Crazy Taxi"-Serie (Dreamcast, PS2, Gamecube).




Spielspaß auch auf längere Sicht: "Driver" (PSone, oben) und "Crazy Taxi 2" (Dreamcast, unten).

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	86%
SOUND	69%
Spielspaß	68%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Grafisch spektakuläre Zerstörungsorgie mit erschreckend wenig Tiefgang und fehlender Langzeitmotivation.

ENTWICKLER: Konami Yokohama, Japan (www.konami-europe.de)

NUR FÜR XBOX

Deadly Skies



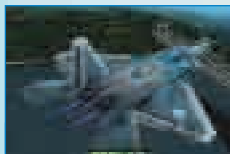
Zweiter Platz: Die obligatorischen Dogfights laufen etwas träger ab als im Namco-Konkurrenten "Ace Combat 4".



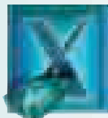
Radarkontrolle: Habt Ihr alle gelb markierten Primärziele terminiert, ist die Mission erfolgreich beendet, zur Aufbesserung der Kriegskasse solltet Ihr auch einige rote Punkte sprengen.

Dreamcast-Düsenjäger:

Auf Segas 128-Bitter hoben Konamis nervenstarke Kampfpiloten schon mal ab. Bereits im ebenfalls "Deadly Skies" betitelten Spiel (für den Rest der Welt hieß es "Airforce Delta") lockten spannende Dogfights und Bodenbombardements in die Cockpits von 30 waffenstarrenden Fliegern. Vor allem optisch war der Highres-Luftkrieg dem einzigen damals ernstzunehmenden Konkurrenten, Namcos "Ace Combat"-Serie (PSone), mehrere Flügellängen voraus.



Spannende Flugaction mit toller Optik: "Deadly Skies" fehlte hierzulande nur der 60-Hz-Modus.



Irgendwann, in nicht allzu ferner Zukunft, steht die Erde mal wieder kurz vor dem globalen Exitus: Die Kluft zwischen Arm und Reich wird immer größer. Während die einen im dekadenten Überfluss leben, genügt den weniger Begünstigten bereits ein voller Magen zur Glückseligkeit. Ärger ist da natürlich vorprogrammiert. Mit den 'United Forces' und den 'Allied Forces' stehen sich zwei Armeen gegenüber, die den entfesselten Konflikt mit purer Waffengewalt für sich entscheiden wollen.

Als junger Kampfpilot macht Ihr es Euch in Konamis zweitem Action-Flugi "Deadly Skies" im Cockpit letztgenannter Partei gemütlich. Eure Aufgabe: die Vorherrschaft über den Luft- und Bodenraum gewinnen. In zahlreichen Missionen bombardiert Ihr fortan feindliche Stützpunkte, beschützt bedrohte Städte vor anrückenden Panzer-Battaillons oder liefert Euch in luftigen Höhen hitzige Dogfights mit den Piloten-Assen der Gegenseite. Habt Ihr Euch im Hauptquartier für einen Auftrag entschieden, pickt Ihr im Hangar den gewünschten Kampfjet heraus und fliegt anschließend ins Krisengebiet. Doch der Weg dahin ist oftmals lang: Auf einer Oberweltkarte sind die einzelnen Einsatzorte als Knotenpunkte miteinander verbunden. Nicht selten müsst Ihr vor dem eigentlichen Missionsbeginn unterwegs noch kleine Gefechte gegen patrouillerende Feindflieger oder stationäre Flak-Geschütze bewältigen. Erst wenn der Bereich gesäubert ist, könnt Ihr den Weg zum Auftragsareal unbehelligt fortsetzen.

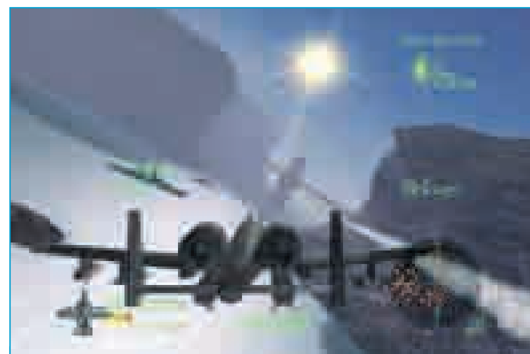
Zur Aufbesserung der Geldbörse sind die Kämpfe zwischendurch immer gut, denn für jeden Abschuss gibt's Kohle, die Ihr in immer neue Flugzeuge investiert. Von der schwerfälligen Fishbed über die kampfstarke Phantom bis zur wendigen Tomcat unterscheiden sich die Jets in Kategorien wie Panzerung, Top-Speed oder maximale Raketenbestückung, unendlich MG-Munition haben aber alle Stahlvögel an Bord. *cg*



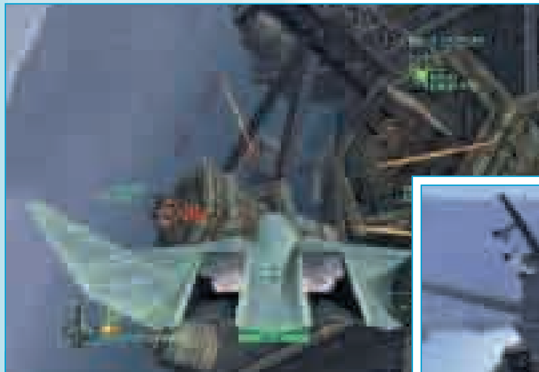
IM VERGLEICH ZUM DIREKTEN KONKURRENTEN "Ace Combat 4" auf der PS2 zieht Konamis Jet-Sim vor allem in Sachen Präsentation den Kürzeren: Kein hektischer Funkverkehr, keine spannende Story, keine unterhaltsamen Zwischensequenzen – nach einem kargen Briefing findet Ihr Euch schon mitten im Krisengebiet wieder, wo sich die Action zudem meist auf immer gleich ablaufende Boden- und Luftkämpfe beschränkt. Spaß macht's dennoch, wofür besonders die fantastische Surround-Sound-Kulisse verantwortlich ist. Fliegt Ihr durch den Feuerball eines abgeschossenen Jägers breitet sich das Explosionsrauschen ungemein realistisch im Raum aus, bei vorbeizischenden Raketen zieht Ihr reflexartig den Kopf ein – sofern Ihr eine Dolby-Digital-Anlage Euer eigen nennt.



Colin Gäbel

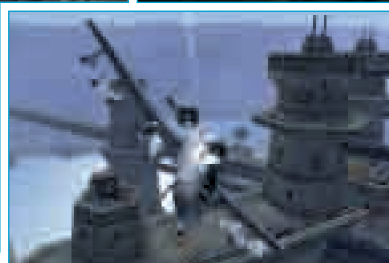


Der Sonne entgegen: Mit tollen Lichteffekten und hübschen Umgebungstexturen macht die Jet-Jagd optisch einiges her.



Nach einem erfolgreichen Einsatz dürft Ihr den Missionsverlauf im Replay aus verschiedenen Kameraperspektiven bewundern





HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	75%
SOUND	81%
Spielspaß	74%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Spannender, aber spartanisch präsentierter und abwechslungsarmer Action-Flugi mit brillanter Surround-Kulisse.

AB 16

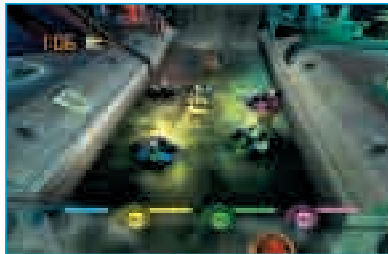
ANDERE VERSIONEN
Der Dreamcast-Vorgänger wurde in MAN!AC 3/2000 mit 80% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Blitz Games, England (www.blitz-games.com)

Fuzion Frenzy



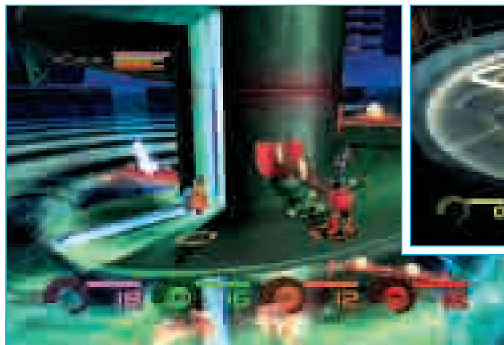
Wenn eine Konsole schon vier Joypad-Anschlüsse hat, muss auch ein Partyspiel her – schließlich soll ja der Controllerabsatz angekurbelt werden. Statt wie die Konkurrenz auf kinderfreundliche und bunte Unterhaltung zu setzen, geht Microsoft aber einen (optisch) anderen Weg: In einer apokalyptischen Zukunft tretet Ihr zu satten 45 Minispielen an. Stets gehen vier Teilnehmer an den Start, findet Ihr nicht genug menschliche Kontrahenten, füllt die CPU das Feld auf.



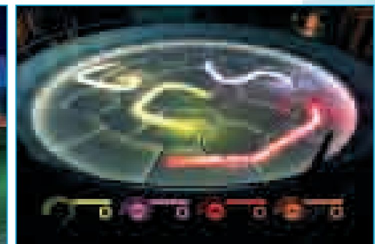
Jeder ist sich selbst der nächste: Sorgt dafür, dass die Kontrahenten vor Euch den Wasserfall hinabstürzen.

Je nach Schauplatz sind die Wettbewerbe in verschiedene Sparten eingeteilt: Mal musiziert Ihr im 'Bemani'-Stil, mal tuckert Ihr in Ahnlehnug an die klassischen "Super Sprint"-Flitzereien über bildschirmgroße Rennstrecken. Nicht fehlen dürfen Rangeleien, bei denen Ihr zu Fuß wertvolle Klunker horten müsst und die Gegner mit Schlägen malträtiert. Wem das nicht reicht, der kullert in einer mannshohen Kugel durch die Gegend oder plättet arglose Insekten, um Punkte zu sammeln.

Auf Wunsch spielt Ihr die Disziplinen einzeln oder eingebettet in einen Wettbewerb über mehrere Runden, bei dem Ihr gewonnene Punkte durch klugen Einsatz vervielfachen könnt. *us*



Redaktionsfavorit: Der simple, aber immerhin unterhaltsame Reaktionstest beim Spiralenaufstieg.



Auch die Light-Cycle-Rennen aus 'Tron' müssen als Inspiration herhalten

***Hinter Blitz Games** verbergen sich zwei Veteranen der Softwarewelt: Die 'Oliver Twins' schufen in den 80er-Jahren z.B. das Kult-Ei Dizzy und diverse Simulator-Spiele für Codemasters.*



SCHLECHT GEKLAUT: Ein dickes Startaufgebot mit einem Partyspiel abzurunden, ist prinzipiell keine üble Idee. Doch bei "Fuzion Frenzy" darf man schon ins Zweifeln kommen: 45 Disziplinen klingt zwar üppig, doch wenn sich diese beinahe ausschließlich aus hochgradig uninspirierten und in der Regel schlechten Kopien diverser Oldies und Konkurrenten zusammensetzen, bleibt der Spaß schnell auf der Strecke. Hinzu kommen Ärgernisse wie Wettbewerbe, bei denen Ihr im Nullkommanix ohne Abwehrchance rausgekegelt werdet. Die düstere Neon-Optik tut mangels Abwechslung Ihr übriges zum rapiden Absacken der Motivation – habt Ihr öfters Freunde zu Gast, lohnen sich wenigstens einige Disziplinen, Solisten lassen gleich die Hände davon.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Microsoft
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 57%
SOUND: 64%

Spielspaß **41%**

Konfuse und unmotivierte Sammlung von 45 Minispielen, die meist wenig originell oder schlicht langweilig sind.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: ODDWORLD INHABITANTS, USA (WWW.ODDWORLD.COM)

NUR FÜR XBOX

Oddworld: Munch´s Oddysee

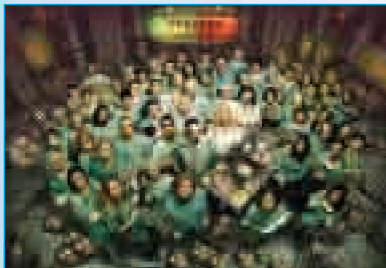


Diese von Sligs bewachte Schlucht durchquert Ihr nur mit tatkräftiger Unterstützung von kämpferischen Mudokons

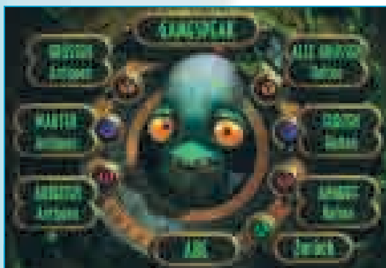


Munch der Schreckliche: Damit Euch herumlungernde Mudokons weiterhelfen, müsst Ihr schon mal ausgebüchste, einäugige Schafe zurück ins Gatter treiben.

***Bäumchen wechsle dich:** Als wir auf der E3 2000 mit den Oddworld-Gründern Sherry McKenna und Lorne Lanning sprachen, war "Munch's Oddysee" noch PS2-exklusiv – und sah äußerst bescheiden aus. Schon damals äußerte Lanning Kritik an Sonys DVD-Konsole: Unzufrieden mit der Unterstützung des japanischen Konzerns lief Oddworld nach Ankündigung der Xbox zu Microsoft über.*



Meister der Selbstinszenierung: Sherry McKenna, Lorne Lanning und der Rest der Kreativen von Oddworld Inhabitants.



Sprich mit mir: Mit Hilfe dieser Kommandos dirigiert Ihr Abes Artgenossen und Munchs Fuzzle-Freunde durch das Spiel.



Nach einigem Hin und Her um das passende Hardware-System (siehe Randspalte links) ist er nun endlich da, der lang erwartete zweite Teil der "Oddworld"-Quintologie: Nach "Abe's Oddysee" und dem Bonus-Abenteuer "Abe's Exoddus" (beide PSone) dürft Ihr jetzt "Munch's Oddysee" miterleben – dank Xbox-Power diesmal sogar in 3D.

Vom Aussterben bedroht

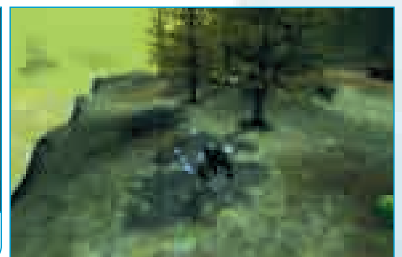
Gabbit Munch ist arm dran: Als Versuchskaninchen fristet der glubschäugige Meeresbewohner ein bemitleidenswertes Dasein in den Labors der profitgierigen Vykkers. Dort soll er, der Letzte seiner Art, via Kopfimplantat zu einem effektiven Spürhund umfunktioniert werden und für die Vykkers die "Critters"-ähnlichen Fuzzles finden. Doch trotz zahlreicher Sicherheitsvorkehrungen kann Munch mit einer Horde dieser Plüschwesen aus dem Laborkomplex fliehen. Mudokon Abe, der Held der beiden PSone-Abenteuer, erfährt von Munchs Misere und eilt dem armen Tropf zu Hilfe...

An dieser Stelle greift Ihr in das Geschehen ein und übernehmt die Rolle des grünhäutigen Mudokon. Bei Euren ersten Schritten in der Polygon-Umgebung werdet Ihr von Informations-Terminals sowie einem sporadisch auftauchenden Mudokon-Gelehrten in Steuerung und Spielablauf eingeführt. Schon zu Beginn lernt Ihr so die essenzielle Bedeutung der grünen Spooce-Büsche kennen: Mit Hilfe dieser melonengroßen Gewächse öffnet Ihr im Verlauf des Abenteuers u.a. Türen, belebt verstorbene Kameraden wieder und transformiert Standard-Mudokons in Killer-Maschinen mit Keule oder Laserpistole. Jede dieser Aktionen kostet Euch einen bestimmten Vorrat an Spooce – ist das Kontingent aufgebraucht, müsst Ihr neue Pflanzen suchen gehen oder auf Knopfdruck (via Geisteskraft) frische Büsche sprießen lassen. Letzteres ist ziemlich langwierig und vorwiegend als letzter Ausweg gedacht.





Die Macht des Geistes: Abe produziert auf Knopfdruck eine 'Hypnose-Wolke', mit der Ihr Feinde kontrolliert und z.B. gezielt ins Minenfeld schickt.

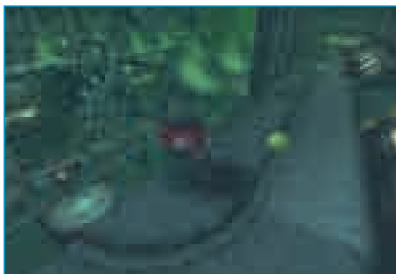


ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Die PSone-Vorgänger "Oddworld: Abe's Oddysee" und "Oddworld: Abe's Exoddus" wurden in den Ausgaben 9/97 und 11/98 mit 86% bzw. 88% Spielspaß getestet.



Abe rennt: Nur mit einem Schluck Expresso schafft Ihr den Spurt durch das von allesfressenden Paramites bewohte Tal.



Bombenstimmung in der Fabrik: Unliebsame Gesellen beseitigt Ihr effektiv mit explosiven TNT-Fässern.

Genauso wichtig wie das Einsammeln von Spooce ist der geschickte Einsatz der Charakterfähigkeiten: Abe schleicht, rennt und springt wie wild durch die ausladenden 3D-Landschaften – nur Wasser ist dem Mudokon ein Graus und führt bei zu langem Kontakt zum unweigerlichen Exitus. Trefft oder befreit Ihr andere Artgenossen, gebt Ihr den faulen Gesellen via Sprachkommandos den Auftrag mitzukommen, zu warten, zu arbeiten oder anzugreifen.

Munch überlebt zwar ohne bleibende Schäden an Land, richtig wohl fühlt sich der Meeresbewohner jedoch erst im kühlen Nass: Pfeilschnell gleitet er durchs Wasser und hüpft auf Knopdruck wie ein Delphin durch die Luft. Mit festem Boden unter dem entenartigen Fuß hoppelt der Gabbit nur unbeholfen umher – zum Glück findet sich an bestimmten Stellen ein klappriger Rollstuhl, mit dem Munch quietschend durch die Gegend rast und so die meisten Feinde locker abhängt.



ABE & CO. HABEN DEN SPRUNG IN DIE DRITTE DIMENSION GUT ÜBERSTANDEN: Die skurrilen Charaktere, der bissige Humor, die fantasievolle "Oddworld"-Kulisse und die abgedrehten Knobelaufgaben versprühen immer noch ein ganz besonderes Flair. An Präsentation und Technik gibt es wenig zu kritisieren – die aufwändig inszenierten Renderfilme können es locker mit FMVs aus dem Hause Square aufnehmen und die Polygon-Optik verzückt durch flüssiges Scrolling, hervorragende Animationen sowie üppig ausstaffierte 3D-Landschaften. Auch Steuerung und automatische Kameraführung harmonieren meist prächtig, nur selten müsst Ihr manuell nachbessern. Klingt eigentlich alles nach einem sicherem Prädikat, doch leider hapert's in einigen Bereichen: Zum einen wiederholen sich etwa ab der Hälfte des Spiels die Rätsel immer wieder und zum anderen müsst Ihr für das Lösen einiger Level oftmals eine langwierige Vorbereitungsphase in Kauf nehmen – den kompletten Abschnitt nach Helfern absuchen, sie einzeln in Kampfmaschinen transformieren und anschließend die Landschaft von Feinden säubern, langweilt auf Dauer.



Oliver Schultes



In drei Schritten zum Mudokon-Krieger: Schnappt Euch einen Artgenossen, lockt ihn in den Steinkreis und aktiviert das Terminal.



Schwindelerregend: Abes Kameraden folgen Euch auf Befehl sogar über wackelige Hängebrücken.

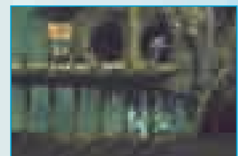
Doping ausdrücklich erlaubt

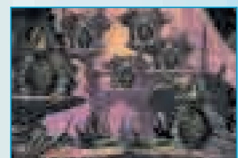
Als ob diese Vielfalt an Aktionsmöglichkeiten nocht nicht genug wäre, erwarten Euch an Getränkeautomaten noch weitere Power-Ups: Ein Drink lässt Euch höher springen, ein anderer schneller laufen, ein weiterer macht Euch kurzfristig unsichtbar und die nächste Dose verleiht Munch einen kräftigen Energieblitz.

So gerüstet geht es an das Lösen der knapp zwei Dutzend Level: Während Ihr in den ersten Abschnitten entweder mit Abe oder Munch durch die hügelige Landschaft zieht, seid Ihr später mit beiden Helden gleichzeitig unterwegs. Auf Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den Helden und erkundet mit Abe beispielsweise eine weite Ebene, übernehmt anschließend Munchs Gestalt und erforscht den verminten Fluss, um Euch am Ende gemeinsam in den nächsten Abschnitt zu beamen. Oft müsst Ihr erst gefangene Mudokons und Fuzzles befreien, die Euch im Kampf gegen die vielzähligen Feinde beistehen: Hetzt die Helfer auf schießwütige Sligs, bissige Slogs und spindeldürre Vykkers-Mitarbeiter. Nur im Team habt Ihr eine Chance, Munchs Art vor der Ausrottung zu bewahren und Abes verschollene Erben zu retten... *os*

Abes erster Auftritt

anno 1997 faszinierte auf der Playstation mit aufwändig gestalteten 2D-Render-Kulissen und liebevoll animierten Charakteren. Darüber hinaus mussten "Abe's Oddysee"-Zocker auf Scrolling verzichten: Bild für Bild waren knifflige Rätsel zu lösen, knackige Sprungpassagen zu meistern und hervorragende FMVs zu bewundern. Der Nachfolger "Abe's Exoddus" führte diese Tugenden konsequent fort und setzte dank ausgebautem Sprachsystem verstärkt auf Kommunikation mit Abes Artgenossen.





PSone-Klassiker, die sich kein Knobel/Jump'n'Run-Fan entgehen lassen sollte: "Oddworld: Abe's Oddysee" (oben) und "Oddworld: Abe's Exoddus".

HERSTELLER	Microsoft
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	81%
SOUND	80%
Spielspaß	79%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

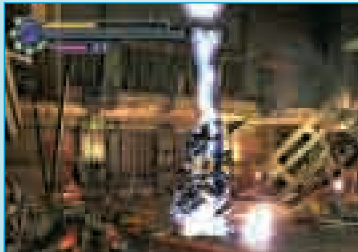
Hervorragend inszenierter Jump'n'Run/Knobelmix, dem es auf Dauer leider an Abwechslung mangelt.

ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.capcom-europe.com)

Genma Onimusha

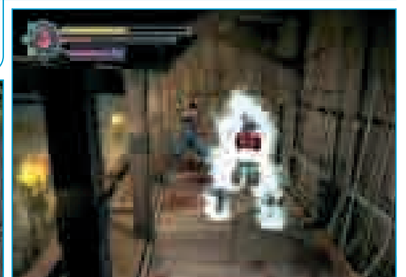
Wer hoffte, mit der eingebauten PAL-50/60-Option der Xbox würden ärgerliche Geschwindigkeitseinbußen endgültig der Vergangenheit angehören, wird zumindest bei "Genma Onimusha" enttäuscht. Zwar genießt Ihr im Gegensatz zur PS2-Version in beiden Modi balkenfreies Vollbild, ansonsten hackt und schlitzt sich Samanosuke aber genauso träge durchs Xbox-Abenteuer wie auf der Sony-Konsole.

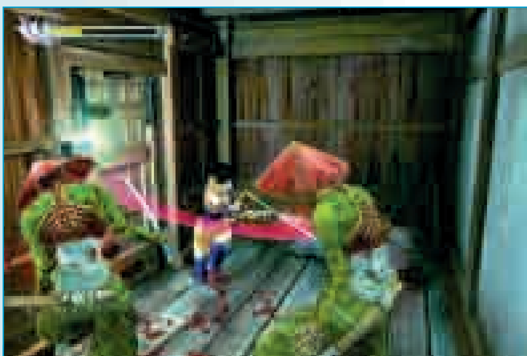
Dass das PS2-Original mittlerweile etwas Staub angesetz hat, ist wohl auch Entwickler Capcom klargewesen. Entsprechend beschränkten sich die japanischen Horror-Experten bei der Xbox-Umsetzung von "Onimusha" nicht auf eine einfache 1:1-Portierung, sondern peppten das Samurai-Gemetzel um einige spielerische Neuerungen auf.
Am Grundablauf hat sich trotz dezenter Namensänderung wenig getan: In der Rolle des unerschrockenen Schwertkämpfers Samanosuke legt Ihr Euch in "Resident Evil"-typischen Renderkulissen mit den Mächten der Finsternis an. Der Grund: Dämonenfürst Fortinbras hat die liebliche Prinzessin Yuki gekidnappt, um durch ihr blutiges Opfer endgültig die Herrschaft über die Menschheit zu erlangen. Spektakuläre Nahkämpfe stehen fortan im Mittelpunkt des actionreichen Geschehens. Mit einer Handvoll aufrüstbarer Klingen schnetzelt sich Samanosuke durch Horden von Skelettkriegern, gehörnten Bullteufeln, Höllenninjas und schleimigen Tentakeldämonen. Euer Held richtet sich dabei stets automatisch dem nächsten Feind zu, sind diese mal in der Übermacht, entfesselt Ihr auf Wunsch eine Spezialenergie-fressende Magieattacke. Erledigte Gegner hinterlassen meist gelbe Heil- oder rosarote Erfahrungspunkte-Kapseln, die der Aufrüstung von Waffen dienen. Neu in der Xbox-Version sind die grünen Helferlein: Saugt Ihr mit Eurem Zauberhandschuh fünf dieser Einheiten auf, ist Euer Held auf Knopfdruck einige Sekunden unverwundbar und regeneriert zudem noch seine Lebenskraft. Aber Vorsicht: Ergattert ein Gegner vor Euch eine grüne Kapsel, transformiert das gierige Biest in einen noch gefährlicheren, rotglühenden Kampfkoloss. Glücklicherweise war Samanosuke während der Konvertierungspause nicht faul: Je nachdem, wie lange Ihr die Angriffstaste gedrückt haltet, laden sich seine Schneiden nun in drei Stärkestufen magisch auf und kontern bei Loslassen des Knopfes mit einer mächtigen Attacke. *cg*


Donnerschwert: Obskurerweise wirken die Renderkulissen im Vergleich zur PS2-Version etwas verwaschener.


Dazu gelernt: Alle Feinde inklusive der Obermotze teilen auf der Xbox deutlich stärker aus und stecken gleichzeitig mehr Treffer ein.




Saugt ein Dämon eine grüne Leuchtkapsel vor Euch auf, mutiert er zum Berserker. Oben: Ein Xbox-exklusiver Geistersamurai.


Gastspiel: Ab und an schlüpft Ihr in die Digi-Haut der Dolch-schwingenden Ninjaschönheit Kaede.



DIE WESENTLICHSTE VERÄNDERUNG gegenüber der PS2-Version fällt Euch bereits nach ein paar Minuten schmerzhaft auf: Der Schwierigkeitsgrad hat mächtig angezogen. Gleich zu Beginn stürmen Euch die dicksten Brocken im Dutzend entgegen. Die neue grüne Energie und die zusätzlichen Kampfmanöver sorgen zwar für einen gewissen Kräfteausgleich, gerade Anfänger dürften aber häufiger ins Gras beißen, als ihnen lieb ist. Ansonsten machen die paar zusätzlichen Monstervarianten, Extra-Kostüme, teils leicht abgeänderte Rätsel und ein brandneuer, 'Dark Realm'-ähnlicher Metzeldungeon noch lange kein völlig anderes "Onimusha". Und so gilt der Hauptkritikpunkt an der PS2-Fassung – die mit gut vier Stunden viel zu kurze Spielzeit – gleichermaßen für das Xbox-Update.

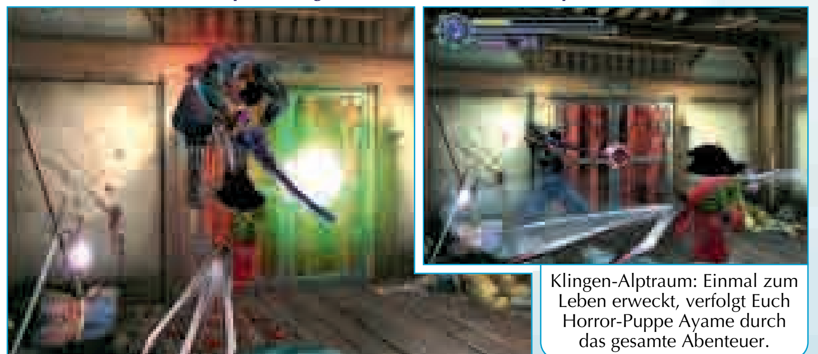

Colin Gäbel

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	73%
SOUND	86%
Spielspaß	82%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Um einige Neuerungen aufgepepptes Remake der PS2-Schlachtplatte: Packend inszeniert, aber viel zu kurz.

AB 18


Klingen-Alptraum: Einmal zum Leben erweckt, verfolgt Euch Horror-Puppe Ayame durch das gesamte Abenteuer.

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Variante wurde in MAN!AC 4/2001 getestet und wird hiermit auf 82% abgewertet.

NUR FÜR XBOX

ENTWICKLER: VR1 ENTERTAINMENT, USA (WWW.XBOX.COM)

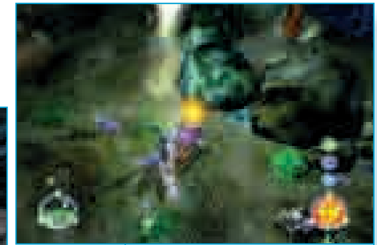
Nightcaster



Der rücksichtslose 'Nightcaster' hat die Welt in undurchdringliche Finsternis gehüllt, der junge Zauberlehrling Arran soll dem Schurken das Handwerk legen. Mehr muss man über die Story zu Microsofts Action-Adventure nicht wissen. Ähnlich gewöhnlich wie die Story gestaltet sich auch der Spielverlauf: Mit einem mächtigen Zauberstab in Händen metzelt sich der tapfere Held in bester "Gauntlet"-Tradition durch eine Vielzahl komplexer 3D-Labyrinthe. Dabei stehen Euch im Verlaufe des Abenteuers über 45 Sprüche zur Verfügung, eingeteilt in vier Elementarklassen. Entsprechend sind die zahlreichen Monster farblich verschieden gekennzeichnet: Eiswölfe hassen Feuerbälle, Dunkelschnecken besiegt Ihr am effektivsten mit einem konzentrierten Lichtstrahl. Ungewöhnlich ist die Steuerung: Während Ihr mit dem linken Analog-Stick Arran kontrolliert, richtet Ihr mit dem rechten den magischen Stock in Richtung anrückender Biester aus. Gleichzeitig schaltet Ihr per linker Schultertaste zwischen den Sprüchen durch, und lasst, je nach Druckdauer, mit dem rechten Pendant die transzendentale Energie in schwacher oder geballter Form los. *cg*


Feuerbällchen oder flammendes Inferno – je länger Ihr den Zauberknopf gedrückt haltet, desto verheerender die Wirkung.


Öfter mal was Neues: Wie bei "Gauntlet" spucken Generatoren so lange Monster aus, bis Ihr die Nester zerstört habt.


Hektik von oben: Aus der Vogelperspektive habt Ihr eine bessere Übersicht.


Neue Zauberschriftrollen stöbert Arran meist in entlegenen Winkeln auf



EIN SYSTEM-START OHNE FANTASY-SPEKTAKEL darf nicht sein, dachten sich die Verantwortlichen. Was liegt da näher und ist einfacher als direkt beim Urvater aller Kerkerklopper, "Gauntlet", zu klauen, könnte die logische Folgerung gelautet haben. Das Ergebnis enttäuscht: Meter für Meter metzelt Ihr Euch durch die riesigen Labyrinthe, sucht nach magischen Schriftrollen und löst stupide Sidequests Marke 'Meine Tochter hat sich verlaufen, sie irrt zehn Meter weiter durchs Gestrüpp'. Die Idee mit den unterschiedlichen magischen Elementarklassen ist zwar nett, hat aber kaum praktischen Nutzen: Wenn von allen Seiten kunterbunte Viecher losstürmen, wechselt Ihr nur noch unkontrolliert zwischen den Sprüchen und hofft, wenigstens einmal den richtigen zu wählen.


Colin Gäbel

HERSTELLER	Microsoft
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	62%
SOUND	64%

Spielspaß 56%

Nichts Neues im Dungeon: Eintöniges Fließbandgemetzel mit hohem Gähn- und Frustfaktor sowie Übersichtsproblemen.



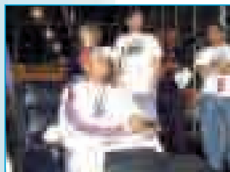
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

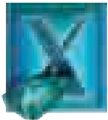
ENTWICKLER: EA SPORTS, KANADA (WWW.ELECTRONICARTS.DE)

NBA Live 2002

Steve Francis (Guard der Houston Rockets) stellte sich für die Motion-Capturing-Aufnahmen von "NBA Live 2002" zur Verfügung. Außerdem ist er auf der Schachtel des Spiels zu finden; nach "March Madness 2000" bereits sein zweiter Auftritt in einem EA-Sports-Spiel.



Steve Francis spielte bei Electronic Arts 'sein' Spiel Probe und gab Autogramme



Das ist Basketball: Vor dem Tipoff lassen sich die Athleten der US-Profiliga erst mal vom Publikum feiern. Auch auf dem Court geht's schwungvoll zur Sache: Mit Up-and-Under, Sprung- oder Hakenwurf lasst Ihr die Verteidiger alt aussehen und feiert (in spektakulären Wiederholungen) besonders gelungene Manöver. Damit das Ganze etwas schneller voran geht, greift Ihr auf Icon-Passing und -Switching zurück. In Sachen Spielmodi gibt sich EA ebenfalls großzügig: Tragt ein Freundschaftsspiel aus, beweist Euer Talent in einer Saison bzw. den Playoffs, messt Euch auf der Straße (im '1 on 1') oder wacht im Franchise mehrere Jahre lang als Manager über die Karriere eines Teams. Wem das noch nicht genügt, der nimmt Veränderungen an den Kadern vor, erstellt in mühevoller Kleinarbeit eigene Spieler oder verändert die Attribute der existierenden Korbleger. So umgeht Ihr gleichzeitig das altbekannte "NBA Live"-Handicap – zu viele offensive Rebounds. *mw*



Die Washington Wizards haben im Zweikampf (trotz Michael 'Air' Jordan im Team) das Nachsehen



Spektakuläre Manöver seht Ihr Euch in der automatischen Wiederholung (oben: aus der Jam-Kameraperspektive) noch einmal an.

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	81%
SOUND	75%

Spielspaß 81%

Realitätsnahe Simulation mit intuitiver Steuerung und vielen Spielmodi. Vor allem das Franchise ist sehr gut gelungen.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PSone- und PS2-Fassungen wurden in MAN!AC 1/2002 mit 81% getestet.



ALLES DRIN, ALLES DRAN: "NBA Live 2002" spielt sich wie kein anderes Basketball auf Konsole – intuitiv, aber auch sehr komplex, wie eine akkurate Simulation eben. Noch dazu sehen die 3D-Spielermodelle ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich (EA hat selbst an die passenden Schuhe gedacht). Spektakulär ist das Ganze allerdings nicht aufgezogen, die Xbox-Variante unterscheidet sich keinen Deut von der PS2-Version. Das Publikum feuert Euch kaum an, die Kommentatoren halten sich mit coolen Sprüchen zurück und die Team/Player-Statistikzentrale ist optisch einfach fade. Simulations-Fans werden mit "NBA Live 2002" trotzdem glücklich. Wer es lieber etwas unkomplizierter hat, wartet auf den "NBA 2K2"-Beitrag von Sega.

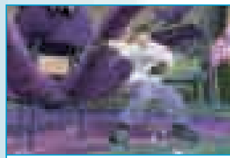


David Mohr

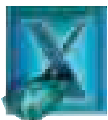
ENTWICKLER: Z-AXIS, USA (WWW.ACCLAIMMAXSPORTS.COM)

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Agressiver Sport: Acclaim kann's nicht lassen und wildert nun auch noch in der Trendsportecke der Blader. Bei "Chris Edwards Aggressive Inline" (PS2, Xbox, Gamecube) dürft Ihr ab Sommer auf acht Rollen im Skate-Kontest fahren – dank neuem Sportgerät auch mit reichlich frischen Manövern.

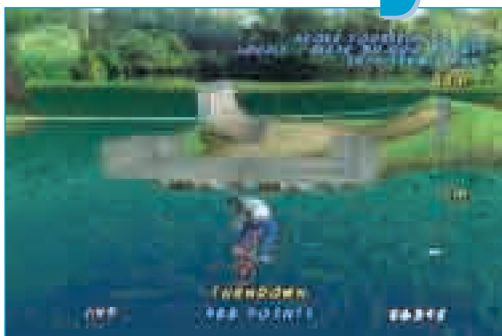


Mit Euren Skates seid Ihr unter anderem in einem Vergnügungspark unterwegs

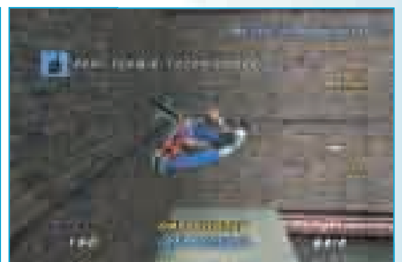


Wer warten kann, bekommt mehr – zumindest gilt das für "Dave Mirra 2" auf der Xbox (und bald auch auf dem Gamecube). Z-Axis hat nämlich kurzerhand zwei brandneue Levels eingebaut. Ab sofort treibt Ihr Euer Unwesen auch im kalifornischen Venice und dem idyllischen Greenville.

Ansonsten ist aber alles beim Alten geblieben: Im 'Proquest' erledigt Ihr in jedem Level 'Amateur'-, 'Pro'- und 'Hardcore'-Aufgaben. So sichert Ihr Euch nicht nur den Einzug in weitere Levels, sondern verdient auch neue Klamotten und bessere Fahrräder. Um die ganzen schönen Dinge zu bekommen, müsst Ihr zahlreiche Objekte grinden oder spektakuläre Tricks an bestimmten Orten ausführen. Für die Erledigung dieser Herausforderungen stehen Euch wie gehabt 13 Original-Profis zur Wahl. Zudem nutzt Ihr Dave Mirra oder Troy Mc Murray auch im 'Single Run' bzw. 'Freestyle', um an Eurer Tricktechnik zu feilen. Die Multiplayer-Fraktion wird ebenfalls mit sechs Modi bedient: Schlagt Euch gegenseitig im Highscore-Wettbewerb, wagt den höchsten Sprung oder beeindruckt mit einem besonders spektakulären Sturz. *sb*



Schöne neue Pixelwelt: Besonders Gras- und Wasserflächen wurden optisch stark verbessert.



Umso länger Ihr Tricks haltet, desto mehr Punkte rattern auf Euer Konto – Kombos geben zusätzliche Multiplikatoren.

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	78%
SOUND	79%

Spielspaß 76%

Grafisch aufpolierter BMX-Trendsport mit ungenauer Steuerung, aber zwei neuen Levels und großem Trickrepertoire.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER



OPTISCHE TÄUSCHUNG: Wie zu befürchten war, hat sich Z-Axis bei der "Dave Mirra"-Umsetzung ausschließlich mit der Grafik auseinandergesetzt – die bekannten Probleme bleiben bestehen. So ist die Steuerung noch immer recht wiederborstig und reagiert oft physikalisch inkorrekt. Die teils üble Kollisionsabfrage sorgt für unfreiwillige Überschläge durch unsichtbare Kanten – bei diesen Mankos hilft der kleine Bonus von zwei Extralevels nur wenig. Wie schon in der PS2-Version können vor allem die zahlreichen Manöver und die weitläufigen Areale überzeugen, die Steuerung aber ist zu undynamisch, um letztlich zu überzeugen. Somit erhalten Xbox-Radler ein "Dave Mirra 2" in detaillierterem Gewand mit etwas vergrößertem Umfang.



David Mohr

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Version wurde in MAN!AC 11/2001 mit 76% getestet.

ENTWICKLER: Black box Games, Kanada (www.blackboxgames.com)

NHL Hitz 20-02



Zum Xbox-Start darf auch Arcadespezialist Midway nicht fehlen: Bei der Umsetzung des launigen Spaßeishockeys "NHL Hitz 20-02" pfeift Ihr auf die meisten Regeln des flotten Kufensports und konzentriert Euch auf das Wesentliche – Checks und Tore. Pro Mannschaft stehen drei Feldspieler plus Torwart auf dem Eis, die versuchen, dem Gegner mit allen (un)erlaubten Mitteln den Puck ins Tor zu schieben. Gelegentlich ausbrechende Prügeleien lassen sich abstellen, wüste Rempeleien gegen Banden gehören dagegen zum Tagesgeschäft.

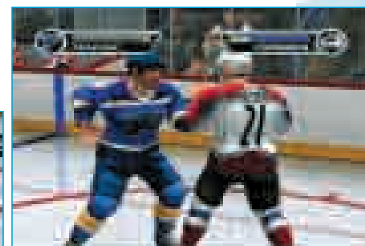


Erfolgreiche Kufenkönner leisten sich von ergatterten Siegpunkten u.a. ausgefallene Spielfelder wie dieses

Neben Freundschaftsspielen und Turnieren mit den NHL-Teams bastelt Ihr Euch im Karrieremodus eine eigene Truppe und ersteht von gewonnenen Punkten neue Mannschaften oder Spielfelder. Die Änderungen der Xbox-Fassung sind vor allem kosmetischer Art: So wurde die Grafik dezent verfeinert und bietet nun bessere Reflexionen auf dem Eis. Dazu gesellen sich eine Handvoll neuer Songs in den Menüs sowie ein 'Making-Of' rund um die Produktion. *us*



Euer Mann ist 'on fire': Luchst Ihr jetzt noch dem Gegner den Puck ab, dominiert Ihr eine Weile die Partie.



Bei einem zünftigen Hockey dürfen (abschaltbare) Prügeleinlagen nicht fehlen

***Im Vorspann** werdet Ihr stilecht zum wüsten Geschehen auf dem Eis mit der Limp-Bizkit-Hymne "Rollin" beschallt. Fred Durst & Co. sind auch in einer anderen Disziplin präsent: So dröhnt der gleiche Song bei "WWF Smackdown: Just bring It" aus den Boxen.*



KEINE EXPERIMENTE: Midway packte letzten Endes lediglich eine minimal aufpolierte PS2-Umsetzung auf die DVD. Wer also schon auf der Sony-Konsole dem Puck-Fieber verfallen ist, kann sich den Kauf sparen, die wenigen Neuerungen lohnen keine Zusatzausgabe. Allen anderen Sportlern kann ich "NHL Hitz 20-02" nur ans Herz legen: Die flockige Kufenflitzerei ist ein unterhaltsames Arcade-Spektakel ohne zuviel Simulationsballast, lässt aber trotzdem genug Freiheit für die Ausführung von taktischen Spielzügen. Zwar werden die Matches auf Dauer etwas eintönig, doch durch die zahlreichen Extras und den fordernden Karrieremodus ist für ausreichend Motivation gesorgt. Wer Sport mit Spaß will, der liegt hier richtig.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 77% SOUND: 79%

Spielspaß **82%**

Einwandfreies Arcade-Eishockey: Ohne großen Tiefgang, dafür sieht's gut aus und spielt sich besser.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

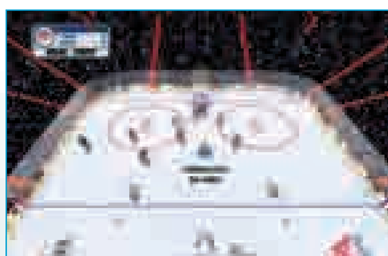
ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 12/2001 ebenfalls mit 82% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: EA Sports, Kanada (www.easports.com)

NHL 2002



Damit auch Xbox-Sportler die kommenden Playoffs nachspielen können, stellt EA Sports die Umsetzung ihrer Eishockeysimulation "NHL 2002" in die Verkaufsregale. Sämtliche Features der im November erschienenen PS2-Fassung wurden übernommen: So erfreuen sich Kufencracks am neuen Sammelkarten-Feature, bei dem Ihr während der Begegnungen Punkte ergattert, um davon Bilder für ein Album zu kaufen – eine simple Idee, aber als Ergänzung gelungen und motivierend.

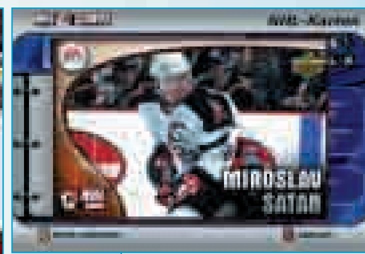


Ameisenhockey: Die Vogelperspektive sorgt zwar für viel Übersicht, ist aber arg weit vom Geschehen entfernt.

An den Ernst des Eishockey-Lebens geht es wie gewohnt bei Freundschaftsspielen, Playoffs und einer ganzen Saison. Zudem könnt Ihr nun Euer Team über mehrere Jahre hinweg führen und damit den Kader durch Drafts und Handel kontinuierlich aufpäppeln. Auf dem Eis blieben die bewährten Tugenden erhalten, dazu gesellen sich stimmungsfördernde Extras wie spezielle Kameraperspektiven bei Alleingängen und besondere Wiederholungen bei heldenhaften Rettungsaktionen des Torhüters. Die größte Änderung der Xbox-Fassung betrifft den Kommentar: Laut Aussage von EA Deutschland wird das deutsche Duo Rick Amann und Michael Leopold von den englischen Original-Sprechern ersetzt. *us*



Euer Mitspieler steht einschussbereit vor dem Kasten: Direktpässe sind wie immer ein erfolgversprechendes Mittel.



Selbst der Teufel spielt mit: Das Sammeln der Spielerkarten motiviert ungemein.



NEVER CHANGE A WINNING GAME: Auch EA scheut das Risiko und setzt "NHL 2002" nahezu unverändert von der PS2 um. Insgeheim hatte ich schon darauf gehofft, dass die grafisch noch schönere PC-Fassung als Vorbild dienen würde. Trotzdem gibt es kaum Grund zu meckern, denn ein brillantes Eishockeyspiel ist's so oder so: Optik, Spielfluss, Steuerung – bei "NHL 2002" stimmt praktisch alles. Wieso jedoch auch auf der mit einer Festplatte ausgestatteten Hardware die Ladezeiten nicht kürzer werden, geht mir ebenso wenig in den Kopf wie die Entscheidung, lediglich die englische Sprachausgabe anzubieten: Für echte NHL-Fanatiker ist das zwar eine feine Sache, aber dem Gelegenheitssportler tut man damit keinen Gefallen.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 79% SOUND: 76%

Spielspaß **89%**

Gewohnt gelungen: EAs Vorzeige-Sportspiel glänzt auch auf der Xbox – Eishockeyfans müssen zugreifen.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 11/2001 mit 89% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: STORMFRONT STUDIOS, USA (WWW.STORMFRONT.COM)

Blood Wake

NUR FÜR XBOX

PAL-Dilemma?

Zum Test lag uns sowohl die fertige NTSC-Fassung, als auch eine komplett lokalisierte deutsche Version vor – letztere weigerte sich allerdings im Standardmodus wie bei PAL/60 Hertz flüssig zu laufen. Lediglich bei nur auf der Test-Xbox aktivierbarem echtem NTSC blieben die ständigen Ruckler aus. Woher dieser Unterschied trotz eigentlich gleicher Bildfrequenz stammt, ist uns rätselhaft, bei keinem anderen Xbox-Spiel geschah ähnliches. Die Gesamtwertung beruht deshalb auf der Annahme, dass es sich um einen Fehler der Vorabversion handelt: Spielt deshalb "Blood Wake" sicherheitshalber vor dem Kauf Probe. Wir klären das Ganze, sobald eine fertig verpackte Ladenfassung bei uns eingetrudelt.

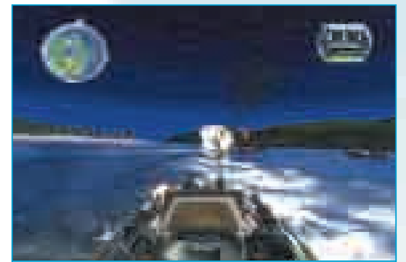

Metzeln im Morgengrauen: Pulverisiert die feindlichen Boote, bevor sie Euren Dschunkenkonvoi angreifen. Dank Farbmarkierung könnt Ihr auch entfernte Schiffe identifizieren.

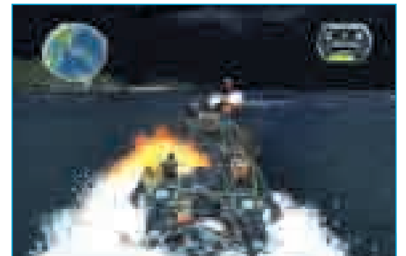


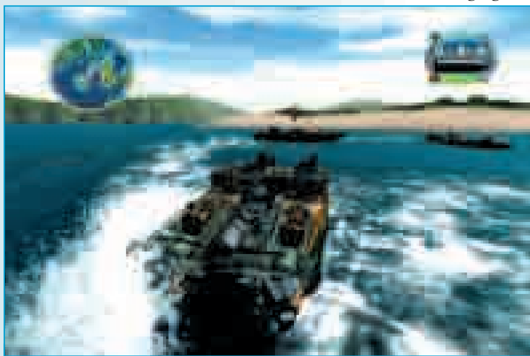
In der asiatischen Inselwelt des Drachenmeers geht es rund: Ursprünglich seid Ihr ein mit seinem Leben zufriedener Marineoffizier, der aber jäh von seinem heimtückischen Bruder versenkt wird – zum Glück retten Euch die Piratentruppen des Schatten-Clans, denen Ihr prompt aus Dankbarkeit beitretet. Nun seid Ihr mit Eurem Schiff unterwegs, um gegen das feindliche Jade-Reich zu kämpfen und Euch an dem verdorbenen Bruder zu rächen.

Im Story-Modus arbeitet Ihr Euch durch über 25 Missionen dem Ziel entgegen: Anfangs bekommt Ihr nur schwächliche Kähne gestellt, die weder besonders flott sind noch mit durchschlagskräftigen Waffen protzen. Dafür befehligt Ihr später gut gepanzerte Kriegsschiffe, die u.a. mit zielsuchenden Raketen und Torpedos sowie Minen oder Elektroschockkanonen ausgestattet sind. Aber nicht nur Euer Vehikel wechselt je nach Mission, auch die Wetterbedingungen und Tageszeiten ändern sich: Seid Ihr unter der strahlenden Mittagssonne in ruhigen Gewässern unterwegs, lenkt es sich zwar leichter, aber zugleich werden Feinde schneller auf Euch aufmerksam. Bei Nachtaufträgen ist dagegen die Entdeckungsgefahr geringer – stürmt es aber zusätzlich, behindern hohe Wellen Euer Vorankommen. Egal ob Euer Auftrag darin besteht, feindliche Stellungen zu eliminieren oder eigene Frachtschiffe zu deren Schutz zu begleiten, praktisch immer werdet Ihr von einer gegnerischen Übermacht unter Beschuss genommen. Neben angreifenden Booten droht Euch auch Gefahr von Stellungen auf dem Festland, die noch stärkere Kaliber auffahren – zum Glück haben Eure Bordkanone und die Luftgeschosse hohe Reichweiten.

Neben dem umfangreichen Storymodus tretet Ihr zwischendurch in kurzen Gefechten ohne Handlung an: Hier wählt Ihr neben den Grundregeln wie Zeit- und Abschusslimits die Spielart wie Deathmatch oder Survivor (der letzte Überlebende gewinnt), außerdem könnt Ihr via Splitscreen bis zu vier Kapitäne gleichzeitig ran. *us*

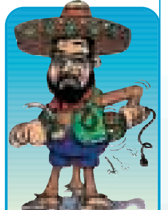

Alternativ steht auch diese Ego-Ansicht zur Wahl: Die wirkt zwar etwas dynamischer, lässt aber Übersicht vermissen.


Feuer in der Nacht: Spielt Ihr in der Dunkelheit, erhellen oft nur die Schüsse das düstere Kriegsszenario.


Kein Frieden in der Südsee: Selbst Traumstrände werden von schießwütigen Gegnern bewacht.



"TWISTED METAL" AUF WASSER – damit lässt sich das Kampfboot-Gemetzel "Blood Wake" recht treffend beschreiben, auch wenn sich neben dem Untergrund einige weitere Unterschiede finden lassen: Die vorgebene Missionsstruktur darf als Vorteil verbucht werden, denn es ist schon unterhaltsamer, verschiedenartige Aufträge im Rahmen der (enttäuschenderweise nur in schlichten Zeichnungen erzählten) Handlung zu absolvieren, als ständig chaotische Jeder-gegen-jeden-Runden abzufeiern. Dummerweise bleiben diese guten Ansätze aber auch deshalb stecken, weil sich der tatsächliche Ablauf in der Regel darauf beschränkt, auf alles zu ballern, was sich bewegt. Fade sind zudem die wenig einfallsreichen Waffen, bis auf wenige Ausnahmen habt Ihr meist nur ein mickriges Arsenal zur Verfügung. Auch an den anfänglich reizvollen Welleneffekten seht Ihr Euch bald satt, denn selbst im stärksten Sturm und bei dicken Explosionen verhält sich das Wasser wie eine zähflüssige Geleemasse. So bleibt eine akzeptable Actionhatz, der etwas mehr Feintuning äußerst gut getan hätte.

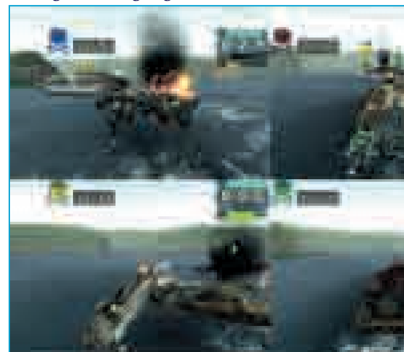


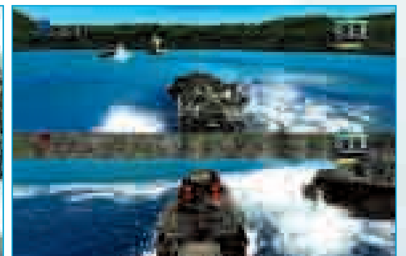
Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Microsoft
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	69 Euro
GRAFIK	66%
SOUND	54%
Spielspaß	64%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Balleraction auf hoher See: Tranige Wellenphysik und monotone Aufträge bremsen den Spaß.



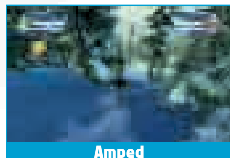

Chaos im Splitscreen: Bei dem zähflüssigen Chaos geht meist die Orientierung der Kombattanten verloren.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

Fakten, Fakten, Fakten

Alle 20 Xbox-Spiele statistisch erfasst

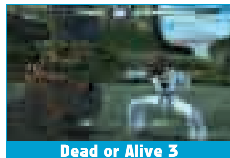
Microsoft schlägt sich wacker mit seinem Startaufgebot, doch welches Spiel ist in welcher Rubrik das beste? Fein säuberlich aufgeschlüsselt nach den Kriterien Spielspaß, Grafik und Sound seht Ihr in dieser Übersicht, welche Titel uns beeindrucken konnten – und welche nicht.


Amped


Azurik: Rise of Perathia

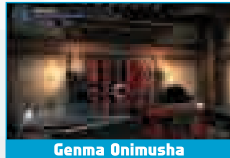

Blood Wake

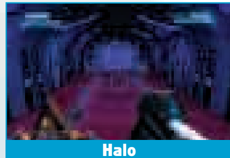

Dave Mirra Freestyle BMX 2


Dead or Alive 3

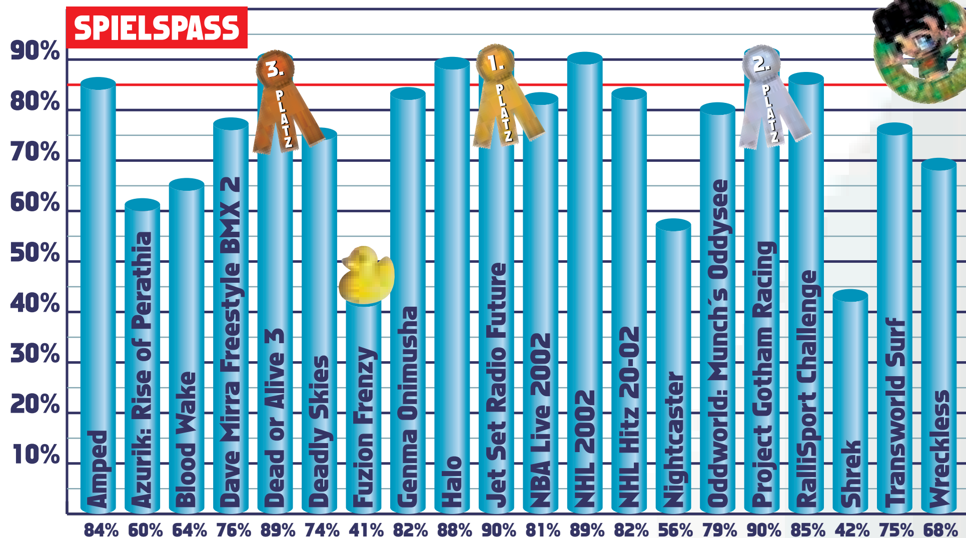

Deadly Skies

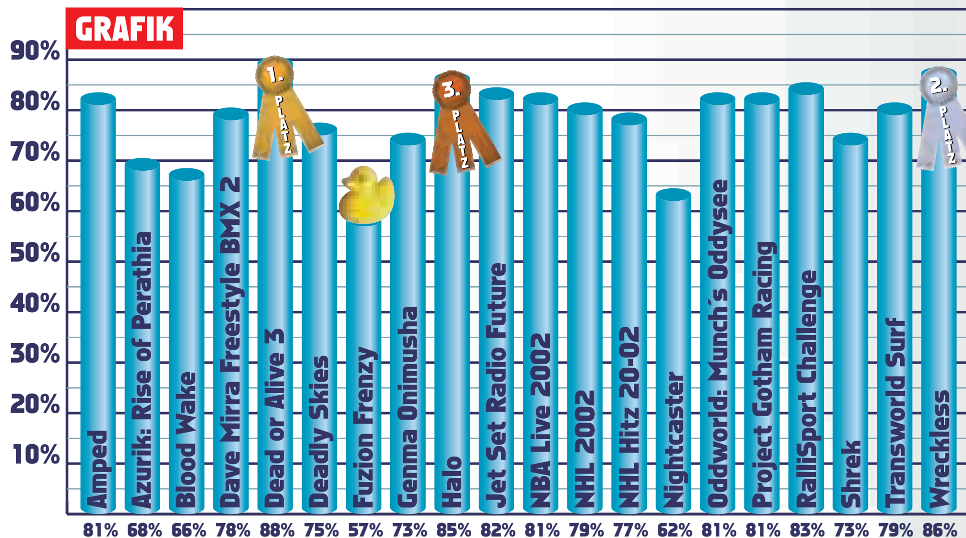

Fuzion Frenzy

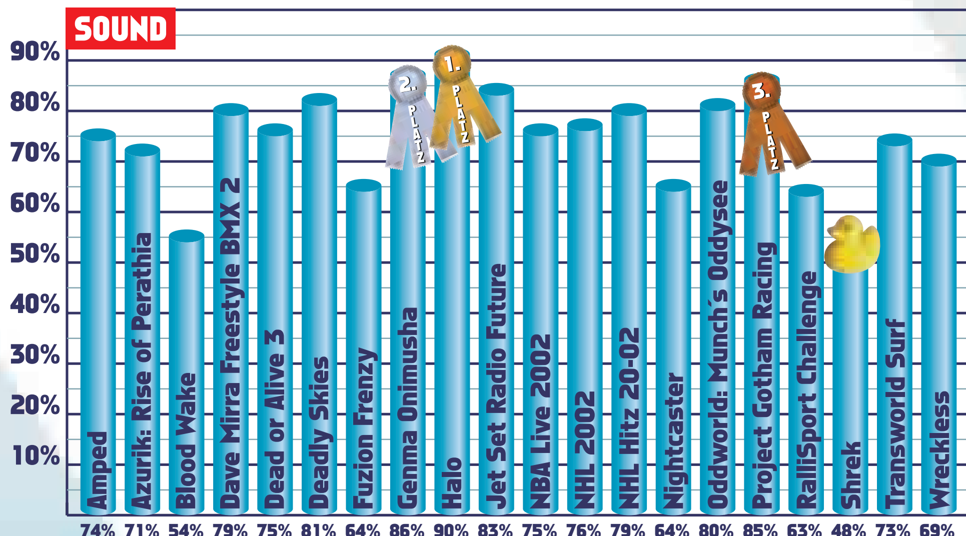

Genma Onimusha

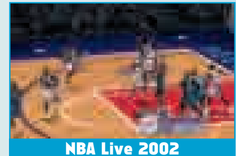

Halo

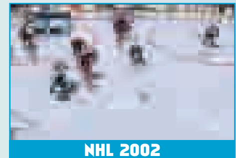

Jet Set Radio Future



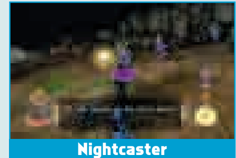





NBA Live 2002


NHL 2002

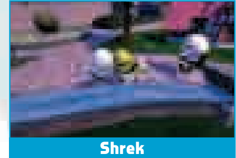

NHL Hitz 20-02

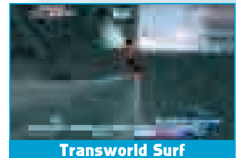

Nightcaster

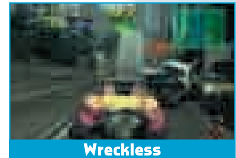

Oddworld: Munch´s Oddysee


Project Gotham Racing


RalliSport Challenge


Shrek

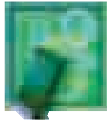

Transworld Surf


Wreckless

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.

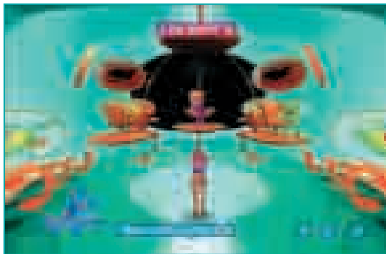
ENTWICKLER: UGA, JAPAN (WWW.SEGA.COM)

Space Channel 5

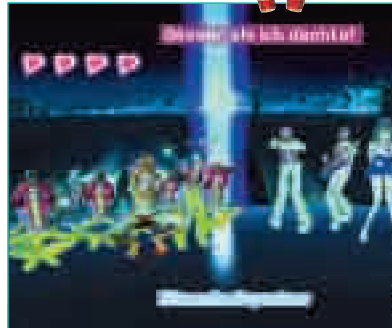


Nach rund 15 Monaten dürfen jetzt auch PS2-Spieler die Abenteuer der aparten Weltraumreporterin Ulala genießen: In "Space Channel 5" begleitet Ihr die rosahaarige Schönheit bei einem Bericht über die Geiselnahme auf einem Raumflughafen: Knuffige Aliens zwingen arglose Menschen zum Tanzen!

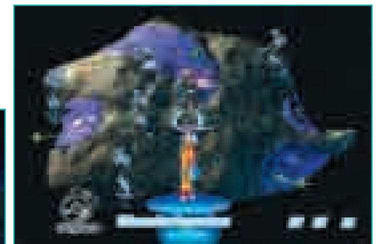
In vier Levels, die Euch später u.a. durch ein Meteoritenfeld und zum Hauptquartier der Außerirdischen führen, tretet Ihr in regelmäßigen Abständen zu Tanzduellen an: Eure Kontrahenten geben Bewegungen und Knopfdrücke vor, die Ihr danach korrekt und im bevorzugt richtigen Takt nachahmt. Gelegentlich befreit Ihr dabei Geiseln oder zappt aggressive Aliens weg. Stellt Ihr Euch geschickt an, steigen Eure Popularität und entsprechend die Einschaltquoten – tappst Ihr dagegen nur unbeholfen rum, stellt der Sender kurzerhand Eure Show ein. Erfolgreiche Tänzer entdecken beim zweiten Durchgang versteckte Alternativrouten oder blättern im Fotoalbum Biographien von Freunden und Feinden durch. *us*



Die Schöne und die Biester: Ballert im richtigen Takt auf die Morolians, um sie zum Verschwinden zu bringen.



Da schaut die Konkurrenz dumm: Mit eleganten Tanzvorführungen bringt Ihr die Rivalin Pudding in Rage.



Der Piratenfunker Jaguar lauert Euch u.a. in einem Meteoritenfeld auf

Die UGA-Mannen

sind Spezialisten für ausgefallene Musikspiele: Neben "Space Channel 5" und dem in Kürze anstehenden Nachfolger stammt auch das bizarre Ballerspiel "Rez" aus dem japanischen Entwicklerstudio.

ZEITLOS GUT: Ulalas schwungvolle Erlebnisse sind zwar nicht mehr ganz taufrisch, aber immer noch so unterhaltsam wie am ersten Tag. Natürlich ist das ziemlich einfache Grundprinzip der Tanzerei nicht sonderlich anspruchsvoll, doch bei einer derart überragenden Präsentation verzeiht man das gerne. Die bombige, im knalligen 70er-Jahre-Design gehaltene Grafik ergänzt sich großartig mit der mitreißenden Musik und der skurrilen Story – zum Glück wurde wie beim Dreamcast die makellose englische Sychronisation (mit deutschen Untertiteln) beibehalten. Trotz des reichen Lobs gibt es allerdings auch einen dicken Haken: Nicht zuletzt mangels Mehrspieler-Optionen ist die spaßige Tanzerei reichlich kurz ausgefallen.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	80%
SOUND	93%

Spielspaß 82%

Brillant aufgemachtes Tanzspektakel mit herausragender Musik, das aber leider sehr kurz ausgefallen ist.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

DVD · 60Hz · RUMBLE

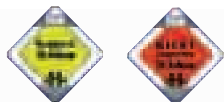
ANDERE VERSIONEN

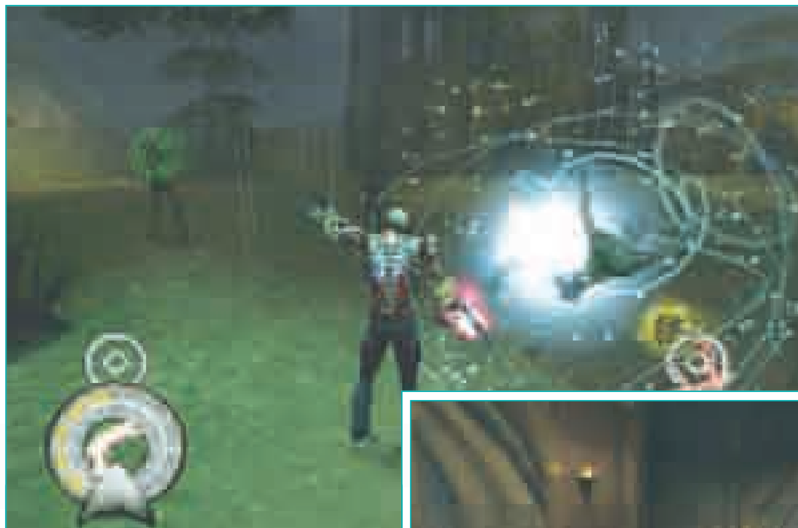
Die Dreamcast-Version wurde in MAN!AC 11/2000 mit 82% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Acclaim Teesside, England (www.acclaim.de)

Shadow Man 2econd Coming

"Shadow Man 2econd Coming"
erscheint in Deutschland in zwei unterschiedlichen Versionen: Die 'ab 16'-Fassung ist komplett deutsch synchronisiert und dezent geschnitten. Erwachsene Zocker mit guten Fremdsprachenkenntnissen wagen sich auf Wunsch an die ungekürzte, englische 18er-Version. Letztere wird von Acclaim offiziell in Deutschland vertrieben.

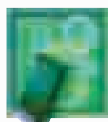




Die Nacht der lebenden Toten: Zwischen den Ruinen gotischer Kathedralen kämpft Ihr gegen schlurfende Zombiearmeen.



Die Taschenuhr ist eines der wichtigsten Hilfsmittel: Mit dem antiken Gerät dreht Ihr die Zeit vor und zurück.



Legion, die Inkarnation des absolut Bösen, und seine fünf Massenmördergehilfen wurden von Mike LeRoi (alias Shadow Man) erfolgreich zurückgeschlagen. Doch die Mächte der Finsternis rüsten erneut zur Schlacht: Die Dämonenrasse der Gregori bereitet seit Jahrhunderten die Wiederkehr des Höllenfürsten Asmodeus vor. In Menschengestalt werkeln die Diener des Bösen an der Erfüllung der apokalyptischen Prophezeiung...

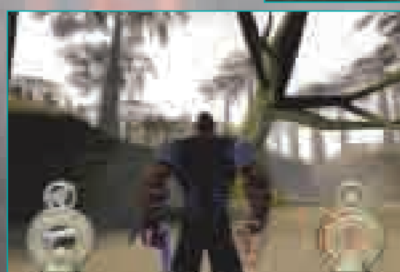
Ein Fall für Shadow Man

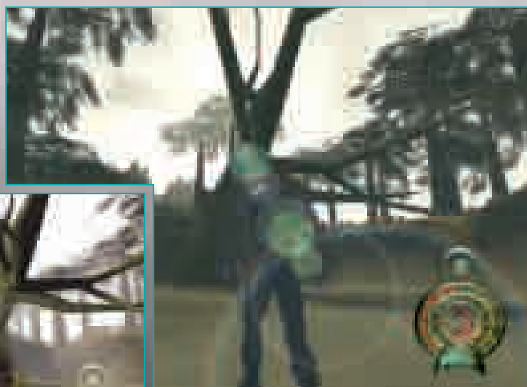
Erneut macht Ihr Euch in der Gestalt des Schattenmanns auf, der Hölleninvasion Einhalt zu gebieten. Wie im zweieinhalb Jahre alten Vorgänger erforscht Ihr mit dem Polygon-Helden aus der Third-Person-Perspektive ausladende 3D-Areale, zerlegt via umfangreichem Waffenareal unzählige Kreaturen in ihre Einzelteile und löst mehr oder weniger komplexe Rätsel. Allerdings hat sich der Spielablauf in vielen Bereichen grundlegend geändert: Diente der Teddybär Eures verstorbenen Bruders in Teil 1 als Medium für den Wechsel zwischen dem Diesseits und der unwirklichen Schattenwelt, so fungiert das zerfledderte Plüschtier nun als Warp-Gegenstand – mit seiner Hilfe beamt Ihr Euch in Sekundenschnelle von einem Checkpoint zum nächsten. Im Vorgänger war der Wechsel zwischen realer und Schattenwelt darüber hinaus mit der Transformation des Menschen Mike LeRoi in Shadow Man verbunden. Dies geschieht dank virtuellem Tageswechsel jetzt automatisch im Zwölf-Stunden-Rhythmus (siehe Hotline-Kasten). Zu Beginn seid Ihr diesem Takt bedingungslos unterworfen, später dürft Ihr die Zeit und damit auch die Gestalt Eures Helden via Taschenuhr nach Belieben manipulieren: Im Inventar den rustikalen Zeitmesser ausgewählt und auf Tastendruck verrinnen Stunden in wenigen Augenblicken.

Diese Prozedur bringt nicht nur einen hübschen optischen Effekt (die Lichtverhältnisse ändern sich kontinuierlich) mit sich, die Fähigkeiten der beiden Helden-Inkarnationen unterscheiden sich zudem drastisch: Während der bärenstarke Mike wie Abenteuer-Kollegin Lara Croft tonnenschwere Steinblöcke durch die Gegend schiebt, bietet die Skelett-artige Gestalt des Shadow Man weitaus mehr Vorteile. Nur in dieser Form dürft Ihr mächtige Voodoo-Magie bzw. -Waffen einsetzen, Stürze aus großer Höhe übersteht

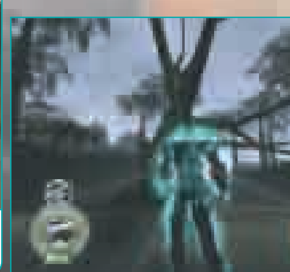


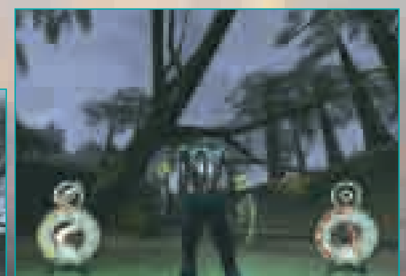
Grün im Gesicht: Einige Waffen bieten praktischerweise eine halbautomatische Zielerfassung.





Ein Tag im Leben des Polygon-Helden: Am Tage wandelt Ihr in Gestalt von Mike LeRoi durch die Landschaft...

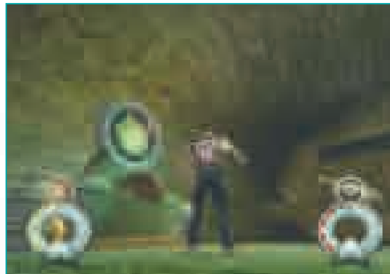


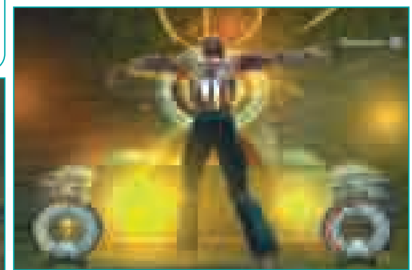


...Ist die Sonne untergegangen, transformiert Ihr schließlich zu Shadow Man.


Böses Omen: In der Nacht ist der neu erschienene Stern am Himmel ein ständiger Begleiter und Vorbote der Apokalypse.


Der erste Obermotz entpuppt sich bei der Konfrontation als überdimensionaler Vampir – heizt ihm mit Voodoo-Feuer kräftig ein!




Wieder dabei: An den Opfersteinen der Loa dürft Ihr eingesammelte Cadeaux gegen mehr Voodoo- oder Lebensenergie eintauschen.

Ihr unbeschadet, bei Tauchgängen benötigt Ihr keinen Sauerstoff und – besonders praktisch in finsteren Höhlen – der Körper des Schattenmanns strahlt in kühlem Blau, was die Umgebung effektvoll erleuchtet.

Mit Shotgun und Schattenwaffe

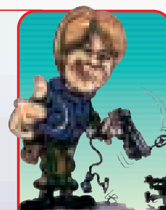
Um die fünf gigantischen Areale erfolgreich zu absolvieren, bedarf es nicht nur der unterschiedlichen Fähigkeiten von Mike und Shadow Man. Während des gesamten Abenteuers müsst Ihr Euch mit Asmodeus' dämonischen Schergen und menschlichen Helfern herumschlagen. Zum Glück darf Euer Held auf ein umfangreiches Waffenarsenal zurückgreifen: Mikes Wummen reichen von einer simplen Brechstange über eine automatische Schrotflinte bis hin zu einem zielgenauen Scharfschützengewehr.
Auf Seiten des Schattenmanns findet Ihr weitaus mehr Todbringer: Neben den 'normalen' Wummen, die auch Mike benutzt, stehen Shadow Man diverse Voodoo-Waffen hilfreich zur Seite. So setzt Ihr u.a. eine Feuerball schleudernde, sichelförmige Klinge, eine Haftmine oder ein Flammen schießendes Amulett gegen die Dämonenbrut ein. Überdies erhöht Ihr mit magischen Voodoo-Gegenständen Eure Angriffsstärke, entzieht Feinden Lebensenergie und schickt ein Blitzgewitter auf die überraschten Unholde. Voraussetzung für den Einsatz aller Voodoo-Items ist jedoch ausreichend Schattenenergie, die Ihr in Form von Totenschädeln in den Leveln verteilt findet.
Von weitaus größerer Bedeutung sind jedoch die 'Nephilim'-Waffen: Nur mit diesen Gegenständen (z.B. ein Bogen und ein riesiges Zweihänder-Schwert) bezwingt Ihr die mächtigen Gregori-Dämonen am Ende eines Abschnittes.

Handarbeit

Um die große Menge an Waffen und Voodoo-Hilfsmitteln auch anständig einsetzen zu können, bedient sich der Held beider Hände. Im Inventar dürft Ihr jeder Pranke zwei beliebige Gegenstände zuweisen. Während des Spiels wechselt Ihr sodann auf Knopfdruck blitzschnell die Wummen oder steckt sie bei Hüpf- oder Kletterpassagen ohne einen Abstecher übers Menü weg. Auf diese Weise kombiniert Ihr herkömmliche Schusswaffen mit magischem Voodoo-Zauber – und

Zwischensequenz verpasst? *Ein besonders praktisches Feature findet Ihr unter dem Menüpunkt 'Cutscene': Hier dürft Ihr alle bereits gesehenen Einspielungen noch einmal betrachten und so nach vielleicht entgangenen Informationen forschen.*





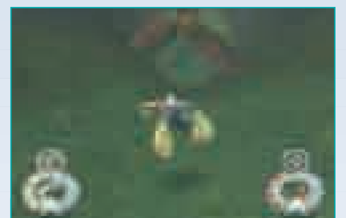
KAUM ZU GLAUBEN: Acclaims Voodoo-Krieger hat die Kurve doch noch gekriegt. Nach den wenig begeisternden Vorabversionen sah alles nach einem ähnlichen Desaster wie bei "Shadow Man" auf der PSone aus. Aber falsch gedacht: Teil 2 ist zwar längst nicht mehr so umfangreich und komplex, gibt dafür aber auch unerfahrenen Schattenmännern eine Chance und glänzt mit einem hörenswerten Bombast-Soundtrack. Grafisch hätte man zwar einiges besser machen können – vor allem die Animationen sind Geschmackssache – Tageszeitenwechsel und tolle Lichteffekte reißen's aber locker wieder raus. Im Gegensatz zu Olli stört mich die Düsterstory um Asmodeus' Dämonensippe wenig – der Horrortrip ist trotzdem spannend.


Auf schmalem Grat: Während Ihr die winzige Steinbrücke überquert, beharken Euch bewegliche Steinblöcke und feuernde Totenköpfe.



BARRIEREN: Zu Beginn des Abenteuers schränken viele Blockaden Euren Aktionsradius ein. Mit den richtigen 'Werkzeugen' durchbrecht Ihr jedoch problemlos die Barrieren. Die Feueraxt nutzt Ihr zum Zerschlagen von Holzbrettern, via Scharfschützengewehr sprengt Ihr Metallfässer in die Luft und mit Hilfe des L'Inferno-Items teleportiert Ihr Euch von einem Lagerfeuer zum nächsten.

MIKE – SHADOW MAN: Am Tage durchstreift Ihr als bulliger Mike die Landschaft, des Nächtens wandelt Ihr als Shadow Man herum. Die Gestalt von Mike bietet eigentlich nur zwei Vorteile: Zum einen seht Ihr am Tage in den Außenbereichen deutlich mehr und zum anderen könnt Ihr in menschlicher Gestalt schwere Steinblöcke mühelos wegschieben. Der ausgemergelte Shadow Man sollte bei fast allen anderen Gelegenheiten Eure erste Wahl sein. Der Schattenmann leuchtet dank Brustimplantat dunkle Räume aus, er benötigt bei Tauchgängen keinen Sauerstoff, verkraftet Stürze aus großer Höhe und kann die mächtige Voodoo-Magie einsetzen. Darüber hinaus hinterlassen mit der Shadow Gun getötete Feinde Energiezellen – Mike muss dagegen auf Medi-Kits (in Kisten oder Fässern versteckt) zurückgreifen.


Tauchen ohne Luft zu holen: In Gestalt von Shadow Man dürft Ihr sorglos im dreckigen Nass planschen.


Harte Prüfung: Um den Irland-Abschnitt erfolgreich zu abslovieren, müsst Ihr die zahlreichen Fallen und knackigen Rätsel des mächtigen Turms im Hintergrund meistern.

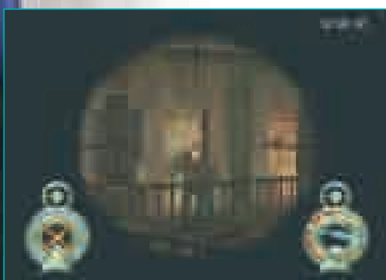

'Nimm deinen Platz zwischen den Engeln ein': So lautet einer Eurer ersten Aufträge, den Ihr auf dem Friedhof in die Tat umsetzt.



mutiert nebenbei zur unüberwindlichen Killermaschine. Damit Ihr im Kampfgetümmel die Übersicht behaltet, dürft Ihr nahezu jederzeit Kamerawinkel und -position verstellen. Auf Wunsch steuert Ihr Euren Helden sogar einem Ego-Shooter gleich mit beiden Analog-Sticks.

Von New Orleans in die Welt der Toten

Wie beim Vorgänger beginnt Euer 3D-Abenteuer im schwülen New Orleans: In der Kneipe 'Wild at Heart' müsst Ihr Euch gegen üble Schläger zur Wehr setzen und anschließend zur Kirche auf dem angrenzenden Hügel wandern. Dort trefft Ihr eine alte Bekannte, die Voodoo-Priesterin Nettie: Auch sie ist über die nahende Apokalypse informiert und schickt Euch zu dem ehemaligen Polizisten Thomas Deacon. Der Cop ist nach dem Kampf mit einem Dämon an den Rollstuhl gefesselt, doch in seinem Besitz befindet sich der Schlüssel zu Asmodeus' Reich – das Codex. Dieses Buch ist durch eine starke Magie versperrt, nur mit den entsprechenden Siegeln öffnet Ihr die einzelnen Kapitel und somit auch den Weg in einen neuen Abschnitt.
Auf der knapp 20-stündigen Jagd nach den mysteriösen Artefakten streift Ihr durch spärlich bewaldete Sümpfe und erkundet unterirdische Gewölbe in Louisiana, stapft duch verschneite Waldlandschaften in Russland, erforscht die steinige Küste Irlands, schlagt Euch durch gotische Bauten in der Vorhölle und stattet schließlich dem unwirklichen Totenreich einen Besuch ab. Im Gegensatz zum Vorgänger sind die Abschnitte trotz der enormen Größe recht linear aufgebaut: Meist erlegt Ihr an einer Stelle einen Zwischengegner, welcher einen Schalter bewacht. Mit dem Hebel öffnet Ihr anschließend eine weiterführende Tür, hinter der weitere Widersacher auf Euch warten und so fort. Habt Ihr Euch trotz allem in den Leveln verfranst, hilft ein Blick auf die neu integrierte Karte, welche Ihr gewöhnlich am Anfang eines Abschnittes findet. *os*


Gleich bist du tot: Mit dem Sniper-Gewehr erledigt Ihr aus sicherer Entfernung Asmodeus' menschliche Helfer.



NACH DEN VIELEN VERSCHIEBUNGEN HATTE ICH SCHON das Schlimmste für den zweiten Auftritt des Schattenmanns befürchtet. Doch letztendlich wendete sich alles zum Guten: Wie im Vorgänger erforscht Ihr riesige 3D-Areale, die ohne grobe Ruckler oder eingeschränkte Weitsicht an Euch vorbeiziehen. Hübsche Special-FX wie steter Tag/Nachtwechsel, fein modellierte Flammen und wabernder Nebel sorgen ebenso für schauriges Gruselflair wie die äußerst atmosphärische Surround-Sound-Kulisse. Wer die Levels im ersten Teil zu gigantisch und verwirrend fand, darf sich zudem über lineareres Leveldesign und eine detaillierte Kartenfunktion freuen. Allerdings erreicht "Shadow Man 2econd Coming" nicht ganz das Niveau des (N64-)Vorgängers: Die Story ist weniger fesselnd und abgefahren, Steuerung sowie Kollisionsabfrage wirken teilweise hakelig bzw. ungenau und die dämonischen Gegner erzeugen längst nicht mehr die Panikattacken wie z.B. die irren, blutbeschmierten Motorsägen-Metzger. Abenteuer- und Horror-Fans erleben dennoch teuflisch unterhaltsame 20 Stunden mit Mike, Shadow Man, Nettie & Co.


Oliver Schultes

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 82% SOUND: 89%

Spielspaß 83%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Atmosphärisches Voodoo-Abenteuer mit hübscher Optik, hervorragendem Sound und nur wenigen Makeln.

AB 16


Schneetreiben in den russischen Wäldern: In Gestalt von Shadow Man erstrahlt die nähere Umgebung in kühlem Blau – das Licht hilft bei der Suche nach Gegenständen und Wegen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Die Tests des Vorgänges findet Ihr in MAN!AC 10/99 (N64, 91% Spielspaß), 11/99 (PSone, Abwertung auf 63% Spielspaß) und 2/2000 (Dreamcast, 88% Spielspaß).

ENTWICKLER: SURREAL, USA (WWW.SURREAL.COM)

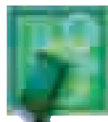
Drakan: The Ancients´ Gates


Lara Croft im Fantasy-Gewand: Wie ihre neuzeitliche Kollegin weicht Rhynn mit Sprüngen zur Seite oder nach hinten aus.


Die zahllosen Kämpfe sind denkbar handlich ausgefallen: Einfach in "Zelda"-Manier einen Gegner anpeilen und markieren, anschließend auf Button-Druck tüchtig reinhauen.

PC-Umsetzung?

Sony und Entwickler Surreal gehen mit leuchtendem Beispiel voran: Anstatt uns Konsoleros eine weitere halbgare PC-Umsetzung aufzutischen, liefern sie mit "The Ancients' Gates" keine Konvertierung des PC-"Drakan" (Untertitel: "Order of Flame"), sondern dessen PS2-exklusive Fortsetzung. Zur Zeit des PC-Erstlings arbeitete Entwickler Surreal noch für Anbieter Psygnosis. Weil der aber keinen PC-Titel vertreiben wollte, landete das deusche "Drakan" bei GT Interactive. Leider bemühte sich auch GT nur bedingt um Lara Crofts fantastische Nebenbuhlerin – so ging der Titel trotz guter Presseresonanz unter.

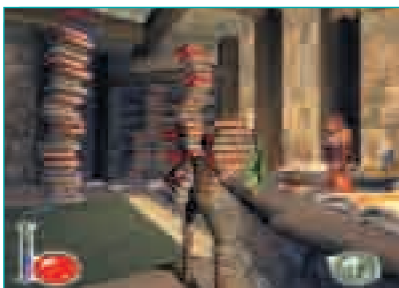
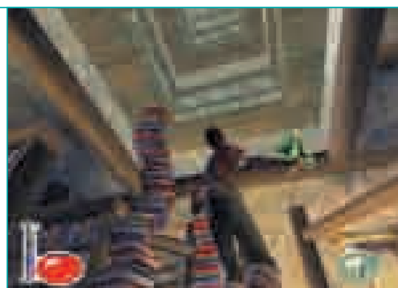
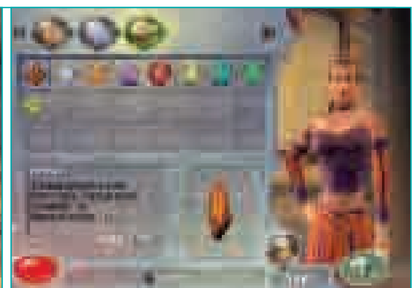


Im Fantasy-Königreich von Sonys "Drakan" brodelt es: Eine fiese Dämonensippe aus der Wüste überrennt ein Menschenkönigreich nach dem anderen, in den Sümpfen machen sich feiste Krötenmenschen breit, über den Himmel kreisen schwarz geschuppte Untiere und im hohen Norden erschafft ein skrupelloser Totenbeschwörer klapprige Heerscharen.
Höchste Zeit für die überlebenden Menschen, ein längst vergessenes Bündnis zu reaktivieren: Gemeint ist die Gemeinschaft aus Amazonen und Drachen, die in alten Zeiten über Frieden und Wohlstand wachte – bis sich die Drachenmutter entschied, für die nächsten paar Jahrhunderte ein Nickerchen zu machen und ihre Schützlinge im Regen stehen zu lassen. Die fesche Rhynn und ihr schuppiger Kampfgefährte Arokh sind das letzte Überbleibsel der stolzen Sippschaft – entsprechend haben die beiden jetzt alle Hände voll zu tun.

Wer will der Nächste sein?

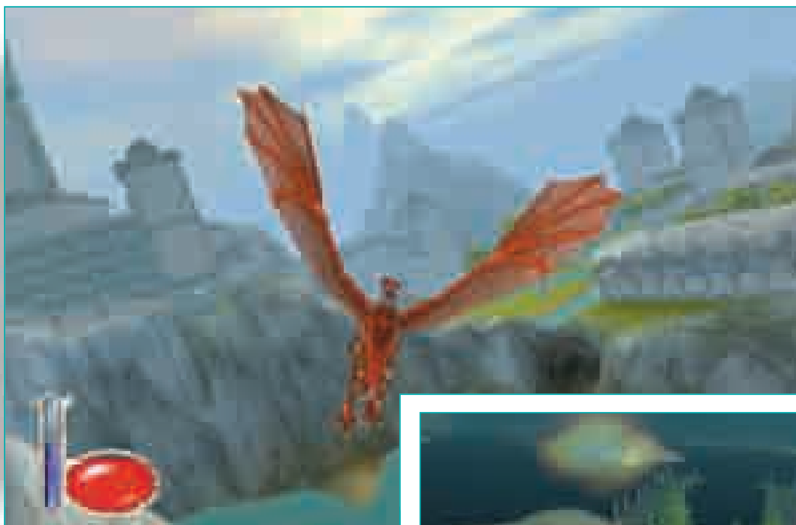
Gemäß diesem Motto erledigt das unerschrockene Pärchen einen bösen Buben und einen Auftrag nach dem anderen – alle Missionen werden auf der meterlangen Notizliste gebunkert und nach der Lösung abgehakt. Goblins verprügeln, gemeine Erzmagier entzaubern und Arokhs fiese Verwandte erschlagen – der Terminplan der "Drakan"-Helden ist voll. Klar, dass die Ausrüstung bei so viel Strapazen schnell den Geist aufgibt. So stumpft auch die mächtigste Klinge früher oder später ab: Strukturpunkte verraten Euch, wie es um den Zustand von Waffen und Rüstungen bestellt ist. Aber keine Sorge: Der ansässige Schmied bringt selbst das schartigste Schwert wieder auf Vordermann und macht den ausgefransten Wappenrock zum Designer-Schmuckstück.
Wer gerade gut bei Kasse ist, investiert seine sauer erkämpften Goldstücke am besten gleich in hochwertigere Ausrüstung: Kettenhemd statt Lederwams, mit


Kleidsam und nützlich: Das Fantasy-Model zeigt bereits im Ausrüstungsmenü, wie ihr neuer Fummel oder frische Waffen stehen.

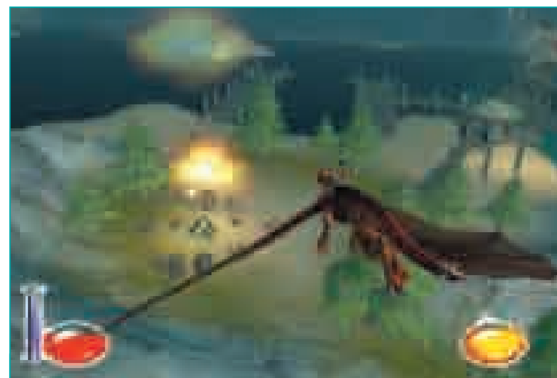



Schönheiten unter sich: Bei der Magierin bewundert Rhynn nicht nur aus unterschiedlichen Perspektiven (mit dem rechten Stick stufenlos wählbar) imposante Bücherstapel, sondern versorgt sich außerdem gegen klingende Münze mit neuen Runenzaubern (rechts).

ANDERE VERSIONEN
Der PC-Vorgänger "Drakan – Order of Flame" ist bereits seit 1999 erhältlich. Umsetzungen sind nicht geplant.

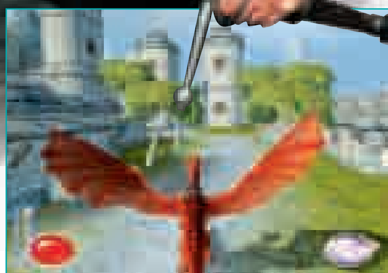




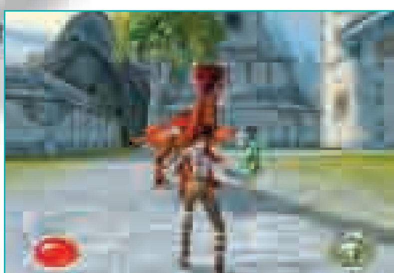
Landeanflug: Drache und Amazone wollen in der Stadt rasten. Links die Burg der Königin, rechts Markplatz, Schmied und Wachtürme.



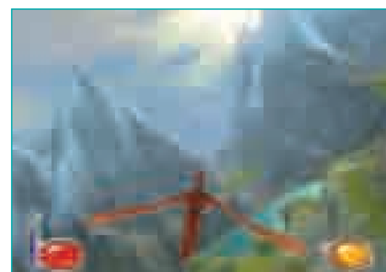
Arokh speit für sein Leben gerne Feuer. Hier nimmt er die Invasionsarmee der Goblins auf einem Insel-Archipel auseinander.



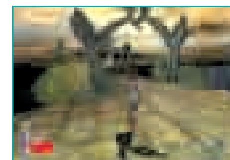
Bitte anschnallen, denn die 'Arokh Air' hebt mit viel Getöse ab – anschließend geht's über Baumwipfel und Berggipfel.

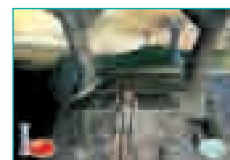


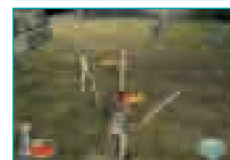
Geduldige Begleiter: Macht Ihr in der Stadt einen Einkaufsbummel, wartet Arokh brav auf dem Marktplatz.

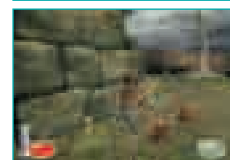


Glänzende Seen, grüne Wiesen und eitel Sonnenschein: Der effektvolle Drachenritt ist für jeden Fantasy-Fan ein Hochgenuss.









Laufen, springen, kämpfen, Objekte auflesen: Klassische "Tomb Raider"-Zutaten.

Widerhaken veredelter Zweihänder statt Käsedolch und Lang- statt Kurzbogen – für die hübsche Rhynn ist das Beste gerade gut genug. Damit Ihr wisst, wie sich der neue Chique an den knackigen Amazonenkörper schmiegt, trägt Eure Heldin den Fummel bereits im Klamotten-Menü aus und bietet je nach Pose besonders tiefe Einblicke – Lara hat's erfolgreich vorgemacht.

Aber Vorsicht: Investiert nicht voreilig – denn mit vielen der verführerischen Mordwerkzeuge kann Rhynn noch gar nicht umgehen. Also: Erst mal im nächsten Verlies mit flotten Action-Hieben Monster weichklopfen und die verdienten Erfahrungspunkte ausgeben, um Nah- bzw. Fernkampffertigkeiten aufzumöbeln – dann klappt's auch mit der neuen Waffe.

Oder noch besser: Verlasst Euch nicht nur auf rohe Waffengewalt, sondern trotzt Knochenmännern und keulenschwingenden Trollen mit Zauberkunststücken. Einfach bei der örtlichen Sachverständigen neue magische Formeln einkaufen, im Kampf (via Analog-Stick) das entsprechende Muster in die Luft zeichnen und munter loshexen. Wo Eisstürme wüten und Flammenpfeile fliegen, ist für Monstergezücht kein Platz mehr!

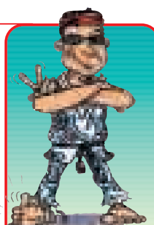
Arokh Air

Bei der Erforschung der weitläufigen Fantasy-Welt setzen Rhynn und Arokh zu einem Höhenflug der besonderen Art an: Anstatt finstere Wälder, verschneite Berge und schillernde Seen auf Schusters Rappen abzuklappern, beobachtet Eure Amazone sie aus der Drachenperspektive – bequem und sicher von Arokhs Rücken aus. Denn außer finsteren Gewölben und muffigen Burgen ist Arokh kein Landeplatz zu eng, um seine kleine Gefährtin abzuholen: Einfach auf Button-Druck tüchtig quengeln ("Arokh, ich brauche Dich!"), und schon macht sich der Partner mit der heißen Schnauze auf die Flügel. Ein paar Minuten später landet das geschuppte Muskelpaket neben Euch, räkelt sich wohlig oder gibt einen altklugen Spruch zum Besten.

Dann heißt es aufsitzen und wahlweise am Boden oder in der Luft die lauschige Märchenumgebung unsicher machen. Dabei legt Arokh mit seinem brennenden Atem ganze Koboldsiedlungen in Schutt und Asche oder holt durch Feuerballbeschuss seine aggressiven Verwandten vom Himmel – vorausgesetzt, Ihr seid schneller und zielsicherer als die böse Drachenbrut. *rb*



AUFSITZEN, ABHEBEN, WOHLFÜHLEN: Für Fantasy-Fans ist Rhynns Drachenflug ein Pflichtkauf, denn noch nie zuvor wurde die Fantasy-Thematik im Adventure-Bereich so lupenrein umgesetzt. Wunderschöne Berglandschaften, die sich bis zum Horizont erstrecken, detailverliebt modellierte Polygon-Akteure und durchgehend Sprachausgabe sorgen für gehobene Präsentation – obwohl man sich über die deutsche Sprecherwahl streiten kann. Kampf und Magie gehen leicht von der Hand, die Gegner selber sind angenehm fair ausgefallen. Frusterlebnisse gibt's nur, wenn Ihr eine der knackigeren Missionen zu früh erwischt. Und genau da liegt das Problem: Genre-Einsteiger fühlen sich mit der kolossalen Kulisse schnell überfordert – denn "Drakan" ist alles andere als geradlinig.



David Mohr

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	81%
SOUND	70%
Spielspaß	83%
ACTION	
STRATEGIE	
PRÄSENTATION	
MULTIPLAYER	

Actionlastiges Fantasy-"Tomb Raider" mit ungewöhlichem Heldengespann: Groß, motivierend, suchtverdächtig.

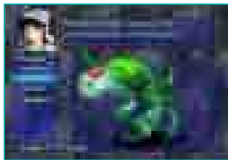
AB 12

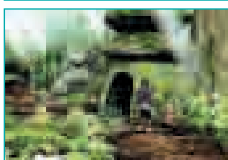
ENTWICKLER: Genki, Japan (www.ubisoft.de)

Jade Cocoon 2

Die Erwartungen

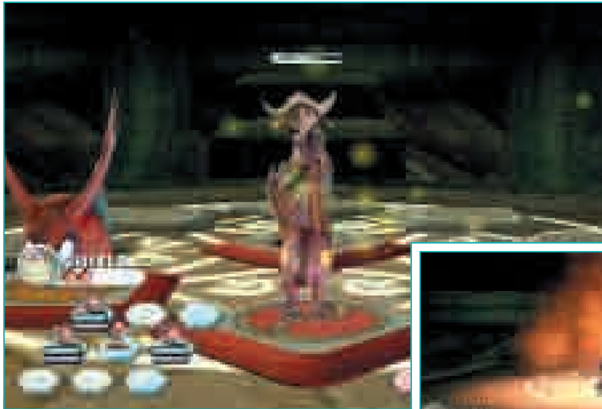
an die Gemeinschafts-Entwicklung von Genki ("Tokyo Xtreme Racer", "Galerians") und Anime-Studio Ghibli ("Prinzessin Mononoke") waren hoch, wurden aber nur bedingt erfüllt: Mit knapp zwölf Stunden Spieldauer war das nett aufgemachte Zuchtrollenspiel "Jade Cocoon" zu kurz geraten, Euer Held blieb bis zum Ende des Abenteuers stumm und blass. Die deutlichsten Unterschiede zum Nachfolger: Anstatt Eure Monster zu kaufen und anschließend im Kokon zu kreuzen, habt Ihr sie im Wald gestellt und mit magischem Flötenspiel eingefangen. Das Erscheinungsbild eines Zuchtprodukts war eine optische Kreuzung beider Elternteile.



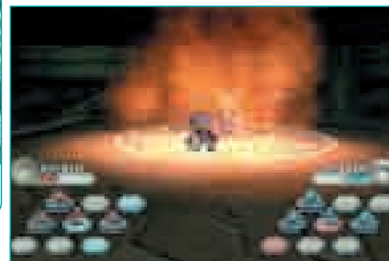




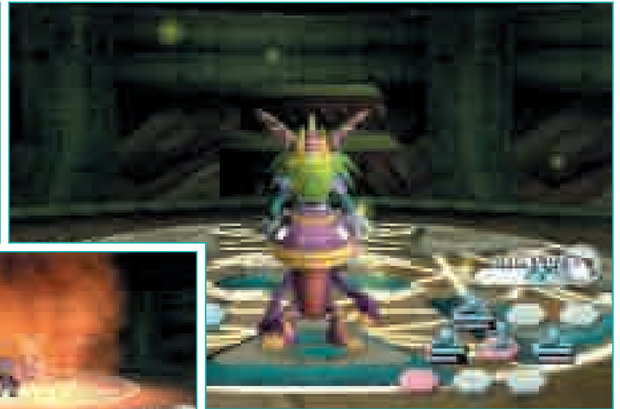
Gerenderte Zauberwälder und 3D-Kämpfe: Genkis "Jade Cocoon" erschien 2000 für die PSone.



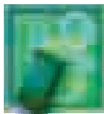
Magische Offensive: Eure Feuermonster sind auf Angriff spezialisiert.



Flammensturm: Der gegnerische Trainer und sein friedfertiger Salamander geraten ins Visier Eurer Pyromanen-Clique.



Wunderheilung: Der Wasser-Salamander peppelt seine bestialischen Kollegen wieder hoch.



Die Monsterzuchtwelle ist mit dem Anbruch der PS2-Ära allmählich verebbt, trotzdem liefert Nippon-Entwickler Genki einen Nachfolger zu seinem "Pokémon"-inspirierten Rollenspiel "Jade Cocoon". Wie im Vorgänger seid Ihr als dreidimensionaler Anime-Dreikäsehoch unterwegs und kreuzt mutierte Waldbewohner miteinander. Ziel des Zuchtprogramms: Eine schlagfertige Bestientruppe für den Kampf gegen andere Trainer zusammenstellen.

Die Macht der Elemente

Weil Euer Held wie sein PSone-Vorgänger Levant ein herzliches Weichei ist und seine bleiche Texturhaut nicht selber verteidigen kann, muss er sich im Duell mit anderen Monsterjägern oder noch ungezähmten Kreaturen auf die Talente seiner Schoßtierchen verlassen. Die sind wie bei Teil 1 nach Elementen sortiert und werden auf den Feldern eines Aktionsrades platziert – mit Eurem Helden als Radnabe in der Mitte. Von hier aus entscheidet Ihr Runde für Runde aufs Neue, welches Monster als nächstes am Zug ist: Einmal ins aktive Raster rangiert, wird das Kerlchen automatisch aktiv und setzt seine einzige Spezialfähigkeit ein – die ist je nach Element agressiver (Feuer), heilsamer (Wasser), defensiver (Erde) oder ganz individueller (Luft – z.B. Gift oder Versteinerung) Natur.

Wandlungsfähig

Wie gehabt sammeln Eure Beschützer mit jedem überlebten Kampf tüchtig Expertise und erreichen früher oder später eine neue Evolutionsstufe: Der kleine Krieger schlüpft in eine neue Haut – an seinen Fähigkeiten ändert das 3D-Facelifting allerdings nichts. Wer möchte, dass sich seine Gladiatoren auch spielerisch verändern, liest beim Durchstreifen der skurrilen Dschungellandschaften Kokons auf und benutzt sie anschliessend in der 'Halle des Lebens' als Brutstätte für eine neue Art: Einfach zwei alte Biester in die magische Pelle stopfen, und raus kommt eine bisher unbekannte Spezies, die mit ein wenig Glück alle Top-Attribute der Erzeuger vereint. Aber optisch gleicht der Neuzugang einem Elternteil aufs Haar – denn das aus dem PSone-"Jade Cocoon" bekannte Echtzeit-Morphing der Polygon-Ungetüme hat Genki über Bord geworfen. Entsprechend konzentriert sich der ambitionierte Jäger eher auf Training als auf Zucht. *rb*



Nicht mehr gerendert wie im ersten Teil, sondern rundum in 3D gehalten: Die Wälder. Hier lasst Ihr Eure Monster gegen Artgenossen (links im Bild) antreten.

HERSTELLER	Spielspaß
Ubi Soft	66%
SYSTEM	
PS2	
ZIRKA-PREIS	
60 Euro	
GRAFIK 77%	SOUND 84%

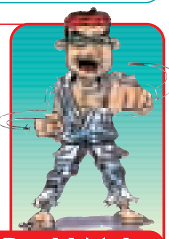
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Detailverliebtes aber uninspiriertes Japano-RPG mit Monsterzucht-Feature: Nur für begeisterte Hobby-Trainer.

AB 12



MONSTRÖSER ABSTEIGER: Schon der PSone-Vorgänger war kein Spitzentitel – aber immerhin bot er für Hobby-Züchter mit Rollenspiel-Ambitionen nette Neuerungen. Zwar ist auch Teil 2 charmant präsentiert und mit liebevollen Gimmicks nur so gespickt (besonders toll: Die witzige englische Sprachausgabe), aber die einfallsreichsten Features des Vorgängers sind der Schere zum Opfer gefallen. Was bleibt, ist ein hübsches Rollenspiel ohne kreativen Höhenflüge: Einen Wald nach dem anderen abklappern, zauberhaften Surround-Sound genießen und konturlose Polygon-Pappkameraden vertrimmen – mehr wird nicht geboten, daran ändert auch das unausgegorene Zucht-Feature nichts. Denn: Euren Eigenkreationen fehlt die individuelle Note.



David Mohr

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger "Jade Cocoon" wurde in MAN!AC 1/2000 mit 76% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: WESTWOOD, USA (WWW.EAGAMES.DE)

Pirates: The Legend of Black Kat

Klassiker: *Für nicht wenige alteingesessene Zocker stellt Microproses legendäres Freibeuter-Abenteuer "Pirates" eines der besten Videospiele aller Zeiten dar. Die ungemein motivierende Mischung aus Piraten-Karriere, stratgischen Gefechten und einer gigantischen, frei zu erforschenden Welt machte das optisch schlichte Abenteuer zu einem der meistverkauftenTitel der 8- und 16-Bit-Ära. 1987 zunächst für den C64 entwickelt, wurde das Epos für alle gängigen Heimcomputer sowie später auch fürs NES und Mega Drive umgesetzt. Auf eine Fortsetzung warten die zahllosen Fans übrigens bis heute vergebens: Nach dem Grafik-Update "Pirates Gold" Anfang der 90er wurde es still um den Seeräuber-Kult.*





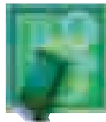
Der Wendekreis des Krebses: Die spannenden Obermotzduelle mit Piraten-Kapitänen und gigantischen Fantasy-Monströsitäten besteht Ihr nur mit der richtigen Taktik.



Keine Angst vor großen Affen: In Paradehaltung wendet sich Katarina automatisch dem jeweils angreifenden Gegner zu.



Attacke, Deckung, Parade: Die Säbelgefechte haben leider kaum taktische Finessen zu bieten.



Auch wenn Zocker-Veteranen beim Titel das Herz im Leibe lacht, mit dem Microprose-Klassiker "Pirates" hat Westwoods Abenteuer nur Teile des Namens sowie die Seeräuber-Thematik gemeinsam. Das ist allerdings kein Grund zur Enttäuschung, denn auch die Legende von Black Kat bietet spannende Schiffsgefechte und zünftige Fechteinlagen zuhauf. Zuvor als "Pirates of Skull Cove" angekündigt, schlüpft Ihr in dem ungewöhnlichen Action-Adventure in die Polygon-Haut von Katarina Leon, einer Freibeuterin mit Leib und Seele.

Schrecken der sieben Meere

Vom grundlegenden Ablauf her unterteilt sich das Piraten-Spektakel in zwei Abschnitte. Zunächst schippert Ihr in Eurem Segelschiff, dem Windtänzer, über die See und haltet nach Festland Ausschau. Habt Ihr vor einer Insel den Anker geworfen, erkundet Ihr in der Rolle der rabiaten Hauptheldin zu Fuß das unbekannte Fleckchen Erde. Tropische Palmen-Paradiese, klirrend-kalte Polar-Regionen und sogar ein verwunschenes Geistereiland liegen dabei auf Eurer Reiseroute. Bevor Ihr jedoch auf einer Weltübersicht die jeweiligen Areale ansteuern könnt, müsst Ihr zuvor beim Landgang das entsprechende Kartenteil gefunden haben. Und das ist gar nicht mal so leicht: Während Ihr munter übers Meer segelt, werdet Ihr regelmäßig von verfeindeten Freibeuter-Schaluppen angegriffen. Auf Knopfdruck spucken Eure Bordkanonen Tod und Verderben, bis der Kahn der Bösewichte schließlich in einer opulenten Explosion in tausend Stücke zerbirst. Zudem gilt es, in jedem Areal das Hauptquartier der Hochsee-Banditen zu kanonieren. Erst wenn Ihr in einem spektakulären Bombardement deren Geschütztürme und massive Festungsanlagen zerstört habt, nehmen Eure Mannen die Ruinen in



Schiffe versenken leicht gemacht: In den Hochseegefechten repariert Eure Besatzung auf Knopfdruck die Planken oder feuert wuchtige Extrawaffen ab.

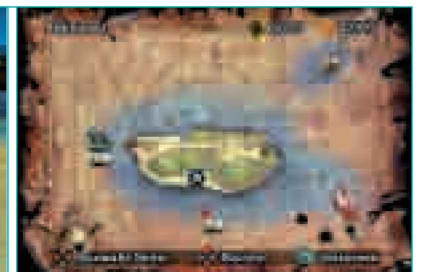


BEIM KLABAUTERMANN NOCHMAL, nach den ersten etwas drögen Spielminuten hätte ich nicht gedacht, dass Westwoods Freibeuter-Saga noch einen derartigen Reiz entwickeln würde. Zu Beginn schippert Ihr nämlich noch etwas ziellos durch die Gewässer, dann aber geht die Gaudi richtig los. Wenn während der spannenden Hochsee-Bombardements die Kanonen krachen, Feind-Fregatten unter spektakulären Explosionen und Feuerfontänen in die Luft gehen und das Digi-Orchester zu dramatischen, filmreifen Klängen ansetzt, entwickelt sich erstklassiges Piraten-Flair. Auf Umwelteinflüsse wie Wellengang oder Windstärke müsst Ihr dabei zwar verzichten, dank sinnvoller Extrawaffen und motivierender Aufrüstmöglichkeiten bietet das actionreiche Schiffeversenken aber dennoch angenehmen Taktik-Tiefgang. Die Inselerkundungen können da leider nicht mithalten: Kilometerlange Märsche und die trotz verschiedener Gegner abwechslungsarmen Fechtduelle machen die Schatzsuche recht langatmig. Freibeuter-Fans und Anhänger des etwas anderen Action-Adventures erwartet jedoch ein stimmungsvolles und motivierendes Hochsee-Epos.



Colin Gäbel





Links: Meist findet sich ein Speicherpapagei in der Nähe des Anlegestegs. Auf der nur mäßig nützlichen Landkarte sind Schatztruhen, feindliche Flotten und Stützpunkte markiert.

ANDERE VERSIONEN

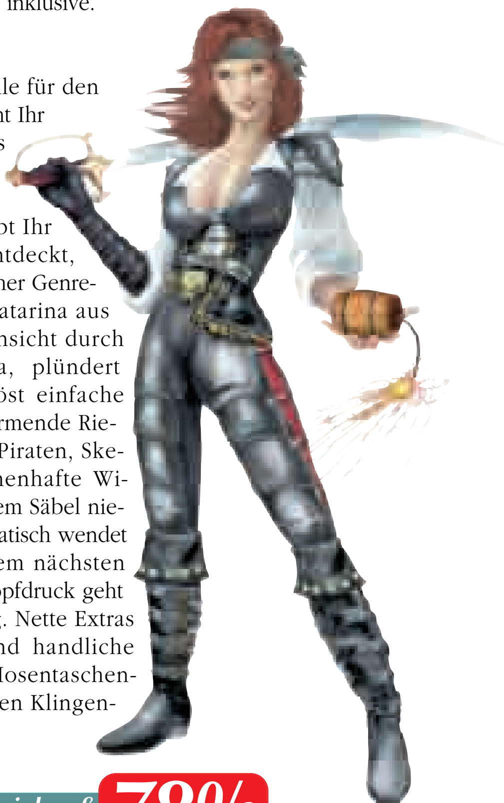
Eine Umsetzung für die Xbox ist in Arbeit.



Trotz einfacher Handhabung lassen Euch die Seeschlachten strategischen Freiraum – bei Festungsangriffen ohne Plan ist Kentern vorprogrammiert.

Beschlag und hissen die eigene Flagge. Fortan steht Euch der neue Stützpunkt zum ausgiebigen Shoppen bereit: Zusätzliche Kanonen, Ersatzplanken, frisches Segeltuch, teuflische Feuerbomben und Rammbock-Galleonsfiguren wechseln für die entsprechende Zahl Goldmünzen den Besitzer. Auch der Windtänzer lässt sich von der kleinen Jolle zum stolzen Dreimaster aufrüsten – mehr Stauraum für Munitions- und Reparaturholz-Vorräte inklusive.

Auf Schatzsuche



Die notwendige Kohle für den Freibeuterluxus ersteht Ihr zum einen durch das Versenken feindlicher Fregatten oder beim Landgang. Habt Ihr einen Ankerplatz entdeckt, steuert Ihr in klassischer Genre-Tradition Kapitän Katarina aus der Third-Person-Ansicht durch die Polygon-Pampa, plündert Schatzkisten und löst einfache Schalterrästel. Anstürmende Riesenaffen, grimmige Piraten, Skelettkrieger und hünenhafte Wikinger werden mit dem Säbel niedergemetzelt. Automatisch wendet sich Eure Heldin dem nächsten Schurken zu, auf Knopfdruck geht sie in Paradestellung. Nette Extras wie Wurfmesser und handliche Pulverfässchen im Hosentaschenformat erleichtern den Klingenkampf zudem. *cg*

HERSTELLER Electronic Arts

SYSTEM PS2

ZIRKA-PREIS 60 Euro

GRAFIK 77% **SOUND** 80%

Spielspaß 78%



ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

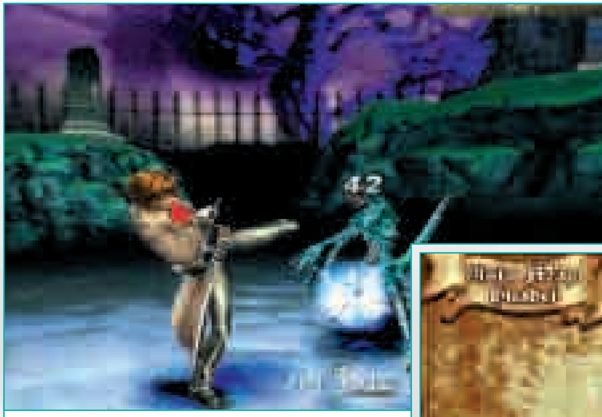
Atmosphärisches Piraten-Abenteuer mit spektakulären Schiffsgefechten, aber etwas eintönigen Landgängen.





ENTWICKLER: SACNOTH, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Shadow Hearts

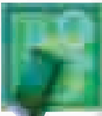


Besiegt Yuri auf dem Friedhof eins der Morph-Monster, gehen dessen Kräfte auf ihn über.



Wer suchet, der findet: Geheimnisse werden bei Näherkommen mit einem Fragezeichen markiert.

Beim Tätowierer: *Jeder Schlag geht Euch daneben, jeder Heilzauber verpufft wirkungslos, weil Ihr die Trefferzonen des Schicksalsrads einfach nicht erwischt? Da hilft nur der Gang zum Tätowierer. Habt Ihr genug Kleingeld in der Tasche, ritzt Euch der Tintenkünstler die Erfahrung im Umgang mit einer Waffe praktisch direkt ins Fleisch. Nicht nur die Angriffsstärke lässt sich so steigern, auch die Trefferbereiche werden größer und größer. So lernen selbst Reaktionslegastheniker die hohe Kunst des effektiven Monsterschlachtens.*



Ein paar Monate bevor sich alle ausgehungerten PAL-PS2-Rollenspieler gierig auf "Final Fantasy 10" stürzen, ist Midway mit „Shadow Hearts" bemüht, den gröbsten Fantasy-Hunger zu stillen. Liebhaber von traditionellem Mittelalter-Flair inklusive heldenmutiger Rittersleute und hilfloser Prinzessinnen kommen beim zweiten RPG-Ausflug des japanischen Entwicklers Sacnoth allerdings weniger auf ihre Kosten. Wie deren PSone-Erstling "Koudelka" entführt Euch auch das 128-Bit-Abenteuer in die Welt des Okkulten und des Aberglaubens, zeitlich im Asien um die vorletzte Jahrhundertwende angesiedelt.



Auf der Oberweltkarte wird Eure Reiseroute markiert, eigenständiger Wechsel zwischen den Orten ist aber fast nie möglich.

Teufelsspuk & Hexenzauber

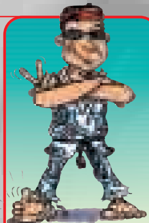
Hauptheld des düsteren Epos ist der dunkelhaarige Einzelgänger Yuri, der die mysteriöse Fähigkeit besitzt, sich in die unterschiedlichsten Kreaturen zu verwandeln. Als sogenannter 'Harmonixer' zieht der kampferprobte Jüngling seit Jahren durch die Weiten des fernen Ostens und prügelt blutgierigen Dämonen die Birnen weich, wo immer er auf sie trifft. So rettet Yuri eines Tages auch die geheimnisvolle Schönheit Alice Elliott aus den Fängen des finsteren Zaubermeisters Roger Bacon. Dieser plant mithilfe des jungen Mädchens die Pforten ins Reich der Hölle zu öffnen – nicht weniger als die Zukunft der Menschheit steht auf dem Spiel. Auf ihrer Flucht vor dem finstren Hexer dringen Alice und Yuri immer tiefer in die Welt des Bösen ein, kommen einer noch gefährlicheren Verschwörung auf die Spur und legen sich gar mit der japanischen Armee an. Doch glücklicherweise erhalten die zwei Geisterjäger bald tatkräftige Unterstützung: Da wäre zum Beispiel der greise Weise Zhuzhen, der als erfahrener Exorzist einen exzellenten Ruf genießt. Oder die undurchsichtige Bombenlegerin Margarete, die sich mit Sprengstoffen aller Art hervorragend auskennt. Fortan durchforstet Eure Polygon-Party heimgesuchte Bauerndörfer, zivilisierte Großstädte, unheilige Friedhofsruinen und zahlreiche weitere vorgerenderte Szenarien. Genre-üblich plaudert Ihr auf Eurer Reise mit geschwätzigen Einwohnern, plündert versteckte Schatzkisten oder deckt Euch im örtlichen Item-Fachhandel mit frischen Waffen, hochwertiger Rüstung oder diversen Heiltinkturen ein.

Das Rad des Schicksals

Ähnlich dem Spielablauf wirkt auch das Kampfsystem von "Shadow Hearts" auf den ersten Blick altbacken. Fordert Euch eine umherstreunende Monsterbande zur rundenbasierten Zufallsprügelei auf, wer-



UNSPEKTAKULÄR ABER UNTERHALTSAM – so präsentiert sich Konamis (nach dem miserablen "Ephemeral Fantasia") zweites 128-Bit-Rollenspiel. Sicher, optisch hinkt die Gruselmär der aktuellen Konkurrenz um mindestens zwei Jahre hinterher, inhaltlich hält sie sich ebenfalls größtenteils akribisch an die Genre-Standards. So ärgern sich Veteranen über die eingeschränkten Handlungsmöglichkeiten und fehlenden Forscherfreiraum, RPG-Frischlinge hingegen frohlocken angesichts der überschaubaren Menüführung sowie des linearen Spielverlaufs – auch wenn die Kämpfe oftmals einiges an Taktik und Geschick verlangen. Unterm Strich ein grundsolides, unkompliziertes Abenteuer, dass durch seine teils äußerst stimmige Schaueratmosphäre überzeugt.



David Mohr



Die rundenbasierten Zufallsgefechte laufen zwar angenehm flott ab, überbieten mit teils hässlichen, billig modellierten Ungeheuern technisch aber nur marginal 32-Bit-Niveau.



Die Todeskralle des grünen Tigers: In die Monstergestalt gemorpht, stehen Yuri eine Reihe mächtiger Zauber und kräftiger Hiebe zur Verfügung.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



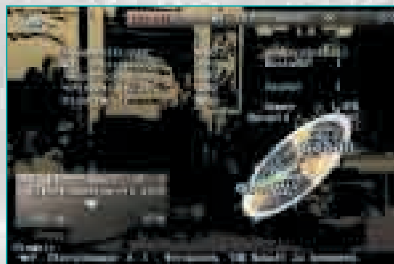
Sehr stimmungsvoll: Atmosphärische Zwischensequenzen mit englischer Sprachausgabe sorgen für wohligen Schauder.



Schon zu übersichtlich: Selbst Großstädte wie Shanghai bestehen nur aus wenigen Straßenzügen – hier verläuft sich garantiert niemand.



Freund oder Feind? Zu Beginn ist Euch die rabiate Befehlshaberin der japanischen Armee noch nicht sonderlich wohl gesonnen.



Dank geschicktem Schicksalsrad-Einsatz holt Ihr im Krämerladen einen netten Rabatt raus

den Helden und Schurken in eine voll polygonale 3D-Arena versetzt. Neben Standard-Aktionen wie Attacke, Defensive oder Item-Einsatz, verfügt jeder Eurer Recken über ein individuelles Repertoire Magiepunkte-zehrender Spezial-Manöver. So heizt Margarete dem Lumpenpack mit gut gezielten Handgranaten ein, während die scheue Alice auf die heilenden Käfte der weißen Magie vertraut und sich Yuri in einen von insgesamt 20 wehrhaften Kampfkolossen transformiert.

Für eine ordentliche Portion Action sorgt dabei das so genannte Rad des Schicksals: Bei jedem Manöver erscheint ein ein kreisförmiges Rund, auf dem verschiedenfarbige Treffermarkierungen angebracht sind. Immer dann, wenn ein rotierender Zeiger über eine dieser farbigen Zonen huscht, gilt es reaktionsschnell den Aktionsknopf zu drücken. Je nach Waffe und Manöver sind die Farbfelder stets unterschiedlich angebracht. Trefft Ihr daneben, gehen Eure Angriffe und Zaubersprüche schlicht ins Leere. Bei Erfolg zieht Ihr Euren infernalen Widersachern hingegen besonders viel Lebenskraft ab oder heilt angeschlagene Partymitglieder doppelt effektiv. Aber auch im normalen Abenteueralltag spielt das Schicksalsrad eine wichtige Rolle: Bei Einkäufen lässt sich z.B. ein Rabatt aushandeln, so Ihr im rechten Moment den Zeiger aktiviert, einige Dungeonrätsel erfordern ebenfalls Fingerspitzengefühl. Dies zu trainieren ist bei Gefechten noch aus einem weiteren Grund wichtig: Jeder Charakter darf nämlich nur eine bestimmte Anzahl Aktionen ausführen. Mit jedem erfolgreichen oder misslungenen Manöver geht ein entsprechender Zähler runter. Erreicht diese Anzeige Null, mutiert der Held zum unkontrollierbaren Berserker, der ohne Sinn und Verstand Freund und Feind gleichermaßen vermöbelt. Erst der Gebrauch eines speziellen Items frischt die Manöver-Punkte wieder auf. Blindwütiges Metzeln ist in ”Shadow Hearts” ohnehin ungesund: Mit jedem erlegten Monster provoziert Ihr die Mächte der Finsternis, der mysteriöse ‘Malice’-Kristall färbt sich immer dunkler. Ist er blutrot angelaufen, solltet Ihr schnellstmöglich einen Speicherpunkt aufsuchen. Nur von dort aus wechselt Ihr postwendend auf einen mysteriösen Dämonenfriedhof, wo Ihr mit Waffengewalt die in einem fiesen Biest manifestierten Seelen Eurer monströsen Opfer zurück in die Unterwelt treibt und so den ‘Malice’-Pegel wieder normalisiert. *cg*



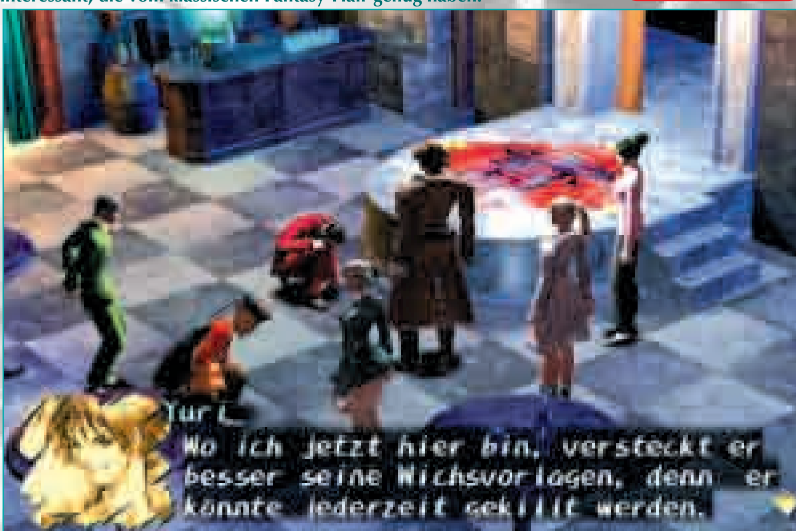
DIE ERSTEN SPIELSTUNDEN WAR ICH von ”Shadow Hearts” ziemlich enttäuscht, vor allem wegen der Technik: Altbackene Renderkulissen, mäßig animierte Polygon-Heroen und selten hässliche Monstrositäten wären – von der Auflösung einmal abgesehen – problemlos auch auf der PSone möglich gewesen. Bis auf die gelungene Idee mit dem Schicksalsrad sind zudem auch beinahe alle spielerischen Elemente so alt wie das Genre selbst. Dennoch verbreitet das PS2-Debüt von Sacnoth nach einiger Zeit seinen ganz eigenen Reiz: Die ungewöhnliche Horrorthematik, gemischt mit einer Portion Kriegspolitik, erwachsenere Charakterzeichnungen und reife Dialoge machen die Geisterjagd vor allem für Genre-Fans interessant, die vom klassischen Fantasy-Flair genug haben.



Colin Gäbel

PAL, keine Qual:

Die Lokalisierung ist Konami insgesamt ordentlich gelungen. Nur notorische Nörgler stören sich an den winzigen schwarzen Balken und am gelegentlichem 50-Hertz-Flimmern. Die Übersetzung macht hingegen einen guten Eindruck, war in unserer Testfassung allerdings noch nicht ganz fehlerlos. Abgebrochene Sätze und teils komplett japanische Passagen werden in der Verkaufsversion aber nicht mehr zu finden sein. Ob das auch für die teils ungewohnt freizügigen Dialoge gilt, wollen wir mal nicht hoffen.



Also wirklich, was müssen unsere entzündeten Augen denn da lesen? Passend zum ernsthaften Inhalt richtet sich auch die ungewohnt offene Ausdrucksweise an ein reiferes Publikum.

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	59%
SOUND	71%
Spielspaß	74%

SHADOW HEARTS

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Spannendes Okkult-RPG im fernen Osten: Technisch bieder und recht innovationsarm, dennoch unterhaltsam.

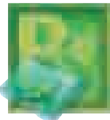
AB 12

ENTWICKLER: Square, Japan (www.square-europe.com)

Final Fantasy 6


Shoppen, schwätzen, schlafen gehen – gigantische Städte und heimelige Dörfchen locken mit allen Freizeitstandards des Fantasy-Genres.

***US-RPGler kamen** bereits vor knapp drei Jahren in den Genuss des 32-Bit-Remakes. Zudem befand sich in der Doppel-CD-Hülle noch der erstmals ins Englische übersetzte Vorgänger "Final Fantasy 5" sowie ein exklusiver Soundtrack-Silberling. Auf diese beide Scheiben der "Final Fantasy Anthology" müssen PAL-Zocker zwar leider verzichten, dafür spendierte SCEE hiesigen Käufern eine auf PS2 spielbare Zwei-Level-Demo der im Frühsommer erscheinenden zehnten Episode.*



Das ist doch mal ein angemessener Ausklang für den sterbenden 32-Bitter: Während sich andere Hersteller nur noch auf dröge Serien-Updates und meist miserable Kleinkinder-Software beschränken, gönnt Sony allen tapfer ausharrenden PSone-Besitzern eins der größten Spiele-Highlights längst vergangener Tage. Mit "Final Fantasy 6" kommen über 8 Jahre nach Veröffentlichung des SNES-Originals erstmals europäische Zocker in den Genuss des wohl besten Rollenspiels der 16-Bit-Generation. Wer allerdings erstmals mit einem der drei PSone-Abenteuer in die wundersamen Welten von Squares Endlos-Saga eingetaucht ist, sei gewarnt. Von aufwändig animierten Polygon-Heroen oder opulenten Renderkulissen fehlt jede Spur, lediglich einige neue FMV-Sequenzen wurden dem Remake spendiert. Ansonsten erwartet Euch eine phantastische Reise in die Zeit der Bitmap-Technik.



Die Ahnen der 'Guardian Forces': Schon zu SNES-Zeiten sorgten optisch eindrucksvolle Beschwörungssequenzen für glänzende Augen und Kopfschmerz bei den Bösewichten.



DASS ICH DAS NOCH ERLEBEN DARF! Endlich können sich auch PAL-Spieler an Squares SNES-Fantasy-Meilenstein laben. Klar, technisch kann das 16-Bit-Abenteuer nicht mit aktuellen Genre-Konkurrenten mithalten, nichtsdestotrotz zieht Euch die stimmungsvolle Bitmap-Optik auch heute noch in ihren Bann. Ebenso der orchestrale Soundtrack, der kompositorisch zur Spitzenklasse zählt. Was Episode 6 aber auch heute noch aus der RPG-Masse heraushebt, ist die packende Story und die konkurrenzlose Charakterzeichnung. Jeder Held durchlebt zahllose Schicksalsschläge und Freudenmomente, nach kurzer Zeit haben Euch die charmanten Pixel-Zwerge in ihren Bann gezogen. Ebenfalls überragend ist die Spieltiefe: Ob Ihr konsequent die Hauptstory verfolgt oder in der komplexen Welt auf Entdeckungsreise geht – soviel Forscherfreiraum bietet kaum ein anderes Fantasy-Werk. Wertungsabzug gibt's allerdings für die technische Umsetzung: Nicht nur, dass Ihr Euch wie in der 32-Bit-NTSC-Vorlage mit quälenden Wartezeiten beim Wechseln in Menüs rumplagen müsst, auch fette PAL-Balken bleiben Euch nicht erspart.


Colin Gäbel

Krieg und Frieden

Vor ungezählten Jahren kam es in der Welt von "Final Fantasy 6" zu einem verhängnisvollen Vernichtungskrieg zwischen den Menschen und dem mysteriösen Volk der Esper. In einer verzweifelten Entscheidungsschlacht konnten die vereinten Streitkräfte der Zweibeiner die geheimnisvollen Zauberwesen zwar besiegen, allerdings zum Preis zahlloser, unschuldiger Leben. Aus Angst vor einer Wiederholung der Tragödie wurden fortan jegliche Formen von Hexerei und Magieeinsatz verboten. Der Wiederaufbau der Zivilisation ging gänzlich ohne übernatürliche Hilfe von statten, man verließ sich lieber auf die beherrschbaren Kräfte von Stein und Stahl.

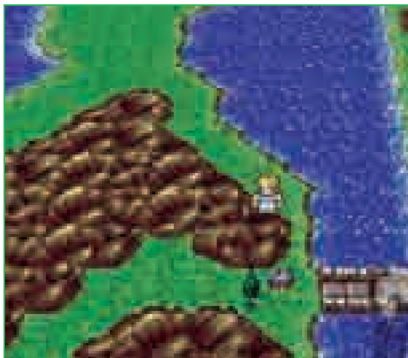
Jahrhunderte später sind die grausigen Ereignisse von einst beinahe vergessen, doch die Gerüchte verdichten sich, dass die vernichtet geglaubten Esper wieder aufgetaucht sind. Ohne zu zögern entsendet das Imperium seine Truppen in die Weiten der Welt. Doch es ist nicht alles so, wie es zu sein scheint: Licht und Dunkelheit, Gut und Böse lassen sich nicht so leicht unterscheiden, wie es die Geschichtsbücher der Menschen lehren. Nur eine unerschrockene Heldentruppe kann die Wahrheit über das düstere Mysterium der Esper lüften...

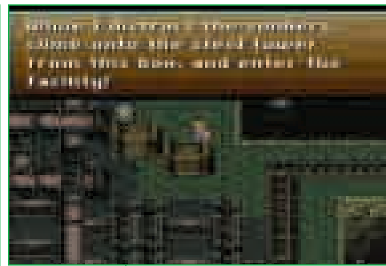
Eine Handvoll Helden

Ein gutes Dutzend Charaktere (davon zwei versteckt) schließen sich Euch im Lauf der umfangreichen Mission an. Da wäre z.B. die schweigsame Hauptheldin Terra, deren angeborene Zauberkräfte sie ein Leben lang zur Außenseiterin gemacht haben. Oder Jüngling Locke, ein gewitzter Langfinger mit dem Herz am rechten Fleck. "Final Fantasy"-Dauergast Cyan begegnet Ihr diesmal in der Rolle eines melancholischen Ritters. Mit dem muskulösen Kampfkoloss Sabin und seinem edelmütigen Bruder Edgar findet sich zudem ein waschechtes Königs-Geschwisterpaar in Eurer Mannschaft. Spielablauf und Kampfsystem dürften auch Serien-Späteinsteigern keinerlei


Kleine Rätseleinlagen und zahllose Zufallskämpfe: Kerkerbesuche fordern Euer gesamtes Können und aufgrund der elend langen Ladezeiten leider auch Engelsgeduld.

ANDERE VERSIONEN
Das Super-Nintendo-Original wurde in MAN!AC 12/94 mit 90% Spielspaß bewertet.





Links: die klassische Mode-7-Oberwelt der SNES-RPG-Generation. Oben: Eine Übersetzung hat sich Sony gespart.

Probleme bereiten: Laber- und Einkauf-intensive Stadtbesuche wechseln sich mit spannenden Dungeonexpeditionen ab – stets dargestellt aus der altbekannten Pseudo-Vogelperspektive. Über die Weiten der Mode-7-Oberwelt müsst Ihr zu Beginn mühselig per pedes reisen, später hüpft Ihr auch auf die gefiederten Rücken der hilfsbereiten Chocobos oder jagt an Bord eines Luftschiffs in Windeseile von sattgrünen Wäldern zu unwirtlichen Gebirgsrücken. Allerdings passen immer nur vier Recken auf einmal in Eure Party, an Speicherpunkten dürft Ihr zwischen Helden wechseln und mit taktisch sinnvoll zusammengestelltem Quartett weiterziehen.

Mit Zweihänder & Kettensäge

Die richtige Charakter-Mischung ist bei den zahlreichen Zufallsgefechten meist der Schlüssel zum Sieg. Gekämpft wird in alter Serien-Tradition nach dem 'Active Time Battle'-System: Jede Figur auf dem Schlachtfeld besitzt einen individuellen Wartebalken, der sich je nach Agilitätswert schneller oder langsamer füllt. Einmal voll, wählt Ihr zwischen bekannten Manövern wie Attacke, Magieeinsatz oder Deckung aus, anschließend führt der Pixelhaufen die gewünschte Aktion aus. Wie oben bereits angedeutet, besitzt jeder Kämpe zudem ein individuelles Talent: Locke klaut den phantasievoll gestalteten Monstrositäten mit etwas Glück wertvolle Rüstungsgegenstände aus den Taschen, Martial-Arts-Experte Sabin vollführt per Tastenkommando einzugebende Spezial-Attacken und der schlaue Edgar trägt mit seinen pfiffigen Erfindungen wie Kettensäge oder Bohrmaschine Tod und Verderben in die Reihen des Bösen. Außerdem freuen sich Veteranen auf ein Wiedersehen mit den beliebten 'Guardian Forces' (eben jene geheimnisvollen Esper): Ob Bahamut, Odin oder Shiva – über 20 der magischen Geschöpfe lassen sich in den Weiten der Welt entdecken. Einmal ergattert, stellen Euch die mächtigen Helfer fette Zaubersprüche zur Verfügung (die Ihr allerdings erst lernen müsst) oder sorgen in einer eindrucksvollen Beschwörungssequenz höchstselbst für Zerstörung.

Auf eine Übersetzung hat Sony verzichtet, gute Englischkenntnisse sind also erforderlich. *cg*

***Bei Erscheinen** anno 1994 setzte "Final Fantasy 6" in mancherlei Hinsicht Maßstäbe. Ähnlich detaillierte und stimmungsvolle Bitmap-Kulissen, derart liebenswerte Charaktere und einen so mitreißenden Soundtrack hatte man zuvor in keinem anderen RPG erlebt. Auch inhaltlich überragte die letzte SNES-Epsiode dank der gigantischen Welt voller Geheimnisse und zahlreicher abwechslungsreicher Spieleinlagen die Konkurrenz.*

HERSTELLER	Square
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	15 Euro
GRAFIK	63%
SOUND	82%
Spielspaß	86%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Geschichtsstunde: Optisch altbackenes aber inhaltlich faszinierendes Remake einer RPG-Legende – technisch schlampig.

IT'S A MANIAC · AB 16

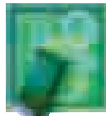
ENTWICKLER: Sony, Japan (www.playstation.de)

Ico


Augenschmaus: Perfekte Weitsicht statt verspätetem Grafikaufbau macht die Expedition durch die detaillierten Texturwelten zum optischen Hochgenuss.

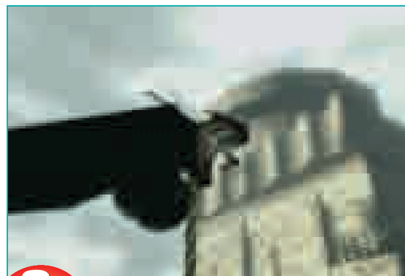
Vorbildlich!

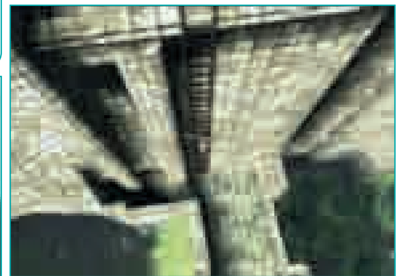
Entsprechend Sonys jüngster Praxis, NTSC-Versionen bei der PAL-Konvertierung technisch verlustfrei anzupassen, ist auch die "Ico"-Umsetzung tadellos gelungen. So Eure Glotze das Signal verkraftet, dürft Ihr zu Spielbeginn zwischen 50- und 60-Hertz-Modus wählen und das Abenteuer in fünf verschiedenen Sprachen erleben.



Titelheld Ico hat's nicht leicht! Erst wird der Knabe die gesamte Kindheit über von gleichaltrigen Bälgern gehänselt und dann pünktlich zum zwölften Geburtstag auch noch des Dorfes verwiesen. Und alles nur, weil zwei geschwungene Hörner aus der Stirn des Jünglings ragen. Seit Urzeiten wird mit jeder Generation ein solcher Sonderling geboren und ebenso lang versetzt die Abnormität die Einwohner in Angst und Schrecken, denn niemand kann die geheimnisvolle Mutation erklären. Aber warum ein unnötiges Risiko eingehen: Bevor im Schoße der Gemeinschaft irgendein unheilbringender Dämon heranwächst, gehen die abergläubischen Dörfler lieber auf Nummer sicher. Mit Vollendung des zwölften Lebensjahres wird der jeweilige Außenseiter in die Verbannung geschickt bzw. bei lebendigem Leibe im Innern einer gigantischen Festung eingemauert und seinem Schicksal überlassen. Doch unser Held hat Glück; wie durch ein Wunder lockert sich das Jahrhunderte alte Mauerwerk und Ico kann seiner steinernen Gefängniszelle entschlüpfen. Doch schnell bemerkt er, dass er nicht der einzige lebende Gefangene des verlassenen Schlosses ist. In einem stählernen Käfig in luftiger Höhe baumelnd, sieht Ico hoch über sich eine wunderschönes, weiß schimmerndes Mädel. Ohne zu zögern befreit der tugendhafte Hornträger die schweigsame Unbekannte aus der unbequemen Haft – gemeinsam wagen die Leidensgenossen den Ausbruch aus der Burg.


Mmh, wie komm' ich da rüber? Meist löst Ico im Alleingang die harten Kopfnüsse. Ist der Weg geebnet, holt er die hilflose Yorda nach.




Luftige Höhen, unendliche Weiten: Die kolossale Festungsanlage fordert Euch einen guten Orientierungssinn und eiserne Nerven ab.

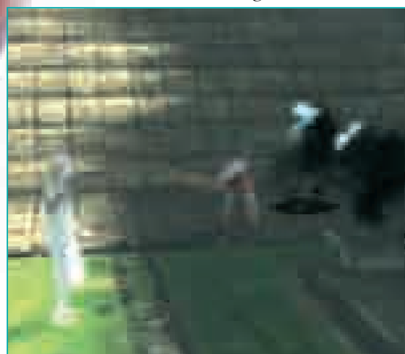


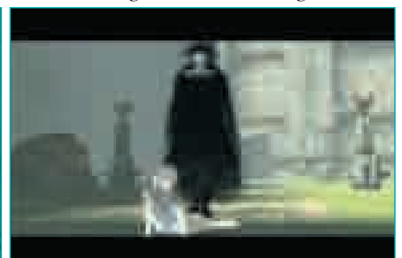
SO MUSS EIN SPIEL AUSSEHEN: Wenn man die gigantische Trutzburg zum ersten Mal zu Gesicht bekommt, traut man seinen Augen kaum. Weitsicht bis zum Horizont, wunderschöne Animationen und detaillierte Wandtexturen wohin man blickt – grafisch macht "Ico" so schnell keiner was vor. Auch das Spielprinzip ist erfrischend anders und ohne kräftigen Einsatz der grauen Zellen kommt man nicht weit – Tüftler sind hier genau richtig. Leider strapazieren die Scharmützel mit den gnadenlosen Schattenbiestern doch arg die Spielernerven, weniger wäre hier eindeutig mehr gewesen. Außerdem ist der knackige Rätselspaß schon nach ca. sieben Stunden vorbei, wenn man sich richtig reinkniet. Egal, für ambitionierte Knobelfreaks ist "Ico" auf jeden Fall Pflicht.


Oliver Schultes

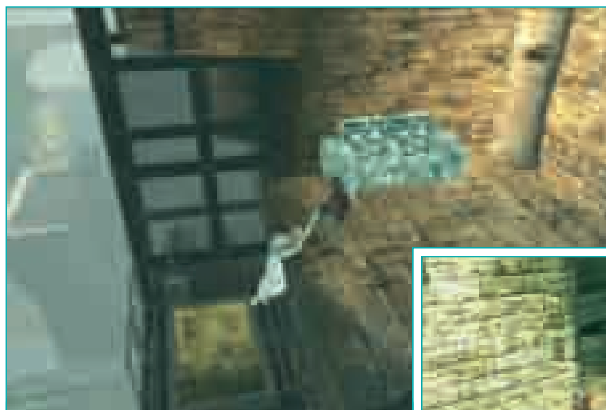
Die Feste der tausend Rätsel

Ein Vorhaben, das sich weitaus schwieriger gestaltet als zunächst angenommen. Denn die Architektur der steinernen Ruine stellt sich als Gigantismus in Reinkultur heraus. Ein unübersichtliches Gewirr aus Gängen und Tunnels, meterhohen Festhallen und kleinen Kammern, dutzenden Wachtürmen sowie großzügig angelegten Außenanlagen liegt zwischen Euch und der Ausgangspforte Richtung Freiheit. Zu allem Überfluss ist der Weg dahin auch noch vollgestopft mit Hebel- und Verschieberätseln, komplexen Kombinationsaufgaben und kniffligen Schal-

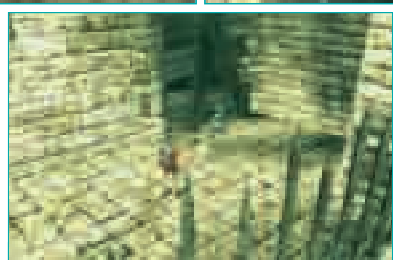



Schwing' das Stöckchen, Ico: Die drögen Kämpfe arten meist in Frust aus – wer mag wohl hinter den Angriffen stecken?

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.


Hoch mit Dir: Nur mit Yorda im Schlepptau dürft Ihr auf den steinernen Sofas speichern.


Idiotensicher: Rätsel Marke ‘Druckplatte öffnet Tür’ gehören zu den leichtesten Aufgaben.


Schwarzpulver + Feuer = Bumm! Mit den altertümlichen Knallkörpern sprengt Ihr verschüttete Wege frei.

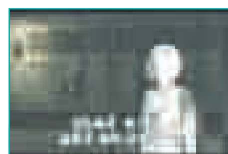
terknobeleien. Nicht selten liegt des Rätsels Lösung in den Weiten des Gemäuers verborgen: Einmal gilt es beispielsweise, eine gähnende Erdspalte im Innern einer gigantischen Halle zu überwinden. Hierzu eilt Ico über einen hindernisreichen Weg ins Dachgebälk des Raumes und löst dort einen monströsen gußeisernen Kerzenhalter. Krachend schlägt das stählerne Prunkstück auf einen hochgelegenen Wehrgang eine Etage tiefer auf und bringt dessen Struktur ins Wanken. Um die Brücke endgültig zum Einsturz zu bringen, schnappt sich Ico nun in einem anderen Burgabschnitt eine altertümliche Bombe, legt den Sprengsatz am bereits ramponierten Brückenpfeiler ab, zündet seinen hölzernen Knüppel (den der tapfere Knabe von Beginn an bei sich trägt) am heruntergekommenen Leuchter an und – Bumm! Krachend legt sich die Brücke über den Erdspalt, der Weg ist frei. Im Alleingang hätte Ico dabei sicher weniger Probleme, denn der Held entpuppt sich als wahrer Bewegungskünstler: Todesmutig springt er über tiefe Abgründe, hangelt sich rostige Eisenketten empor oder tastet sich schrittweise schmale Mauersimse entlang. Allerdings hat Eure Schutzbefohlene Yorda leider weniger auf dem Kasten. Klettern mag die Prinzessin auf der Erbse gar nicht, Ihr müsst sie schon persönlich hochziehen. Waghalsige Sprünge sind ebenfalls nicht ihr Spezialgebiet, Yorda (so ihr Name) wartet lieber, bis ihr ein bequemerer Weg geebnet wurde. Nicht selten lasst Ihr daher Eure Gefährtin zurück, macht Euch im Alleingang an die Aufgabenbewältigung und pfeift erst dann die Schönheit herbei. Völlig nutzlos ist Eure geheimnisvolle Freundin aber auch nicht: Ab und an gelangt Ihr nämlich zu magisch versiegelten Pforten, die nur Yorda öffnen kann, und auch die sinnvoll verteilten Speicherpunkte lassen sich nur in weiblicher Begleitung öffnen.

Schattenschurken

Doch nicht nur ungezählte Kopfnüsse erwarten Euch im Innern der Festung. Ab und an tun sich obskure Teleportstrudel auf, aus denen bösartige körperlose Dämonen bestehend aus schwarzem Rauch entsteigen. Zielstrebig greifen sich die finsteren Teufel Eure Begleitung und versuchen, diese in eins der Warpportale zu ziehen. Gelingt es Euch nicht, vorher alle Schattenkrieger durch fleißiges Stockgefuchtel zu vertreiben, wird Yorda in die Dunkelheit hinabgezogen, das Spiel ist vorbei. Anfänglich steht Euch dabei nur der Knüppel zur Verfügung, später ergattert Ihr in den Weiten der Schlossruine noch ein antikes Schwert, eine magische Klinge sowie eine mächtige Kriegskeule, mit denen es sich weitaus effektiver meucheln lässt. *cg*

Wie meinen?

Dass Lichtschönheit Yorda und Hörnerjunge Ico nicht dieselbe Sprache sprechen, tut ihrer Beziehung zwar keinen Abbruch, der Inhalt von Yordas unverständlichem Gebrabbel wäre aber zumindest für den Spieler interessant gewesen. Und tatsächlich sah der ursprüngliche Plan der Schaffenden vor, die eigens für “Ico” entwickelte Fantasy-Sprache nach dem ersten erfolgreichen Durchzocken als Belohnung zu übersetzen. Aber angeblich wäre der Rechenaufwand für eine solche Lokalisation zu aufwändig gewesen (wir verstehen diese Begründung auch nicht...).

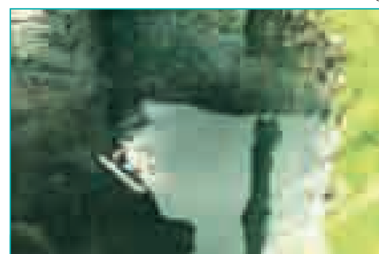

Ursprünglich sollte Yordas Kauderwelsch nach einmaligem Durchspielen verständlich werden



BESONDERS DIE UNGEWÖHNLICHE ATMOSPHÄRE von “Ico” hat mich von der ersten Spielminute an in ihren Bann gezogen. Die Mixtur aus feiner Texturierung und pompöser Mittelalterarchitektur, unterlegt mit ruhigen Sphärenklangen, vermittelt bislang einzigartiges Fantasy-Flair. Gleiches gilt für den Spielablauf: Metzel- und Action-Fans sind hier fehl am Platz, geruhsame aber teils extrem knifflige Knobeleien bestimmen den Abenteueralltag. So weit so gut, doch was die Wertung gehörig nach unten zieht, sind die überflüssigen Kampfeinlagen. Von Taktik keine Spur, plumpes Buttonsmashen führt zum Sieg, was oftmals auch noch unfair ist und deshalb gehörig Nerven kostet. Warum die Entwickler auf diese Quoten-Action nicht verzichtet haben, bleibt mir absolut schleierhaft.


Colin Gäbel


Burg der tausend Erfindungen: Auf einfallsreiche Maschinerien wie diesen knarzigen Drehlift stoßt Ihr in den Schlossruinen am laufenden Band.


Icos gelegentliche Schwimmeinlagen beeindrucken durch hübsche Wellenbrechung und realitätsnahe Texturspiegelungen

Spielspaß **80%**

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	85%
SOUND	74%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Atmosphärisches Knobelabenteuer mit fantastischer Optik und stimmiger Soundkulisse – die plumpen Kämpfe nerven.

AB 12

ENTWICKLER: VIS Interactive, Schottland (www.rockstargames.com)

State of Emergency



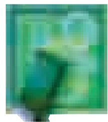
Vandalismus zahlt sich aus: Die Vernichtung von Level-Inventar und bösen Buben bringt reichlich Bonus-Punkte, heimtückischer Zivilisten-Mord wird mit Abzug bestraft.



Die comichaft-überzeichnete Gewalt wirkt nicht sonderlich realistisch. Auf Wunsch könnt Ihr Blutspritzer und ähnliche Splattereinlagen auch ausschalten.

Politisch korrekt:

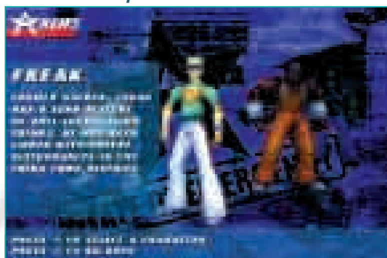
Ursprünglich trug der rabiate Firmenkonzern, gegen den Ihr Eure virtuellen Attentate durchführt, den Namen ‘ATO’ – kurz für ‘American Trade Organisation’. Die Ähnlichkeit mit der existierenden ‘World Trade Organisation’ war den Entwicklern aber doch zu heikel – als Kampfsimulator für radikale Globalisierungsgegner wollte man das Spiel nicht verstanden wissen. Als Konsequenz tretet Ihr nun gegen die gesichtslose ‘Corporation’ an.



Nach langem Hin und Her, zahlreichen inhaltlichen Veränderungen und diversen Terminverschiebungen ist Take 2s langerwarteter Straßenkrieg doch noch in die Läden gekommen. Besonders die tragischen Ereignisse des 11. September 2001 veranlassten den Publisher dazu, die Veröffentlichung der kontroversen Terrorsimulation immer weiter hinauszuzögern. Mittlerweile haben sich die Wogen einigermaßen geglättet, dass ”State of Emergency” aber immer noch für hitzige Diskussionen sorgen wird, steht außer Frage.

Es lebe die Revolution!

In nicht allzu ferner Zukunft bestimmen Korruption und Gewalt den Alltag in den Vereinigten Staaten. Ein niederträchtiges Firmenkonglomerat, die ‘Corporation’, unterdrückt die Bevölkerung und mischt sich mehr und mehr in die Belange staatlicher Autorität ein. Nur eine Handvoll tapferer Revoluzzer wagt es, dem diktatorischen Großkonzern die Stirn zu bieten. Mit kleinen aber wirkungsvollen Anschlägen am rechten Fleck soll das Machtgefüge des Regimes ins Wanken gebracht werden.

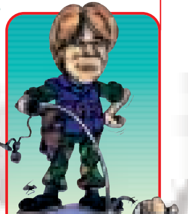


Qual der Wahl: Die durchgeknallten Charaktere unterscheiden sich in Punkten Schlagkraft und Schnelligkeit.

Als einer von insgesamt fünf Nachwuchskämpen (zu Beginn sind’s derer nur zwei, der Rest muss freigespielt werden) zieht Ihr alsdann in den Straßenkrieg. Vier verschiedene Schauplätze wollen dabei aus den eisernen Klauen der ‘Corporation’ gelöst werden. Los geht’s in einem vollbesetzten Einkaufszentrum, später traut Ihr Euch in die Straßen von Chinatown und schließlich sogar ins Hauptquartier der Bösewichte. Das Spielprinzip bleibt dabei in jeder Welt ähnlich: Zunächst sucht Ihr in den komplexen 3D-Szenarien einen Eurer Verbündeten auf, der Euch daraufhin einen Auftrag erteilt. Diese reichen von einfachen Botengängen über Eskorten für Bandenkollegen und Überfälle auf ‘Corporation’-Mitglieder bis zu hinterhältigen Bombenanschlägen sowie konkreten Mordaufträgen. Doch das Leben als professioneller Assassine wird Euch nicht leicht gemacht. Ganze Hundertschaften unschuldiger Passanten rennen ziellos durchs Einsatzgebiet, schwer bewaffnete Wacheinheiten halten aufmerksam nach potenziellen Attentätern Ausschau und auch diverse Straßengangs sind einer kleinen Prügelei nie abgeneigt. Zur Selbstverteidigung steht jedem Helden ein kleines Schlagrepertoire zu Verfügung. Effektiver meuchelt es sich jedoch, wenn Ihr Feinden Gummiknüppel und Pistolen abnehmt und gegen sie richtet. Später unterstützen Uzis, Elektroscho-



KEINE FRAGE, DIE ERSTEN SPIELMINUTEN macht Take 2s rabiate Prügelei einen Heidenspaß. Technisch eindrucksvoll rennen Dutzende (wenn auch simpel modellierte) Passanten wie von der Tarantel gestochen durch die Areale, die Bildrate ist zwar konstant niedrig, fällt aber nie in Spielfluss-hemmende Regionen. Der innere Schweinehund schlägt Purzelbäume, wenn parkende Autos im MG-Hagel in Flammen aufgehen und die Polygon-Schergen wie die Fliegen fallen – moralisch zweifelhaft, für mündige Zocker aber amüsant. Doch schnell macht sich Ernüchterung breit: Die verschiedenen Missonsziele können nicht darüber hinwegtäuschen, dass fast jeder Einsatz in einer primitiven Metzelorgie endet. Variantenreiche Schlagmanöver sucht Ihr vergebens, eine manuelle Zielfunktion zum Anvisieren einzelner Gegner ebenso. Seid Ihr erstmal eingekreist, ist blindwütiges Knöpfedrücken oft der einzige Ausweg. Dass dabei Zivilisten ihr Digi-Leben lassen ist unvermeidlich. Unterm Strich bleibt’s ein plumpes Gemetzel, das nur durch seinen überzeichneten Gewaltanteil aus der Konkurrenz heraussticht und für Kinderhände definitiv ungeeignet ist.



Colin Gäbel

HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	78%
SOUND	67%
Spielspaß	64%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Ultraharte Straßenschlacht mit beeindruckender Technik aber eintönigem Spielverlauf – nichts für Zartbesaitete!

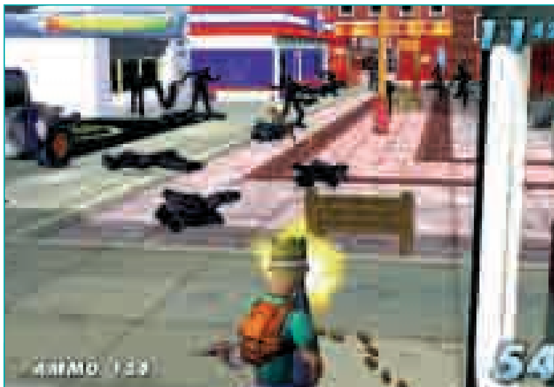
AB 18





Eure Kumpane werden durch Symbole markiert. Oben trägt Dickling Spanky eine Fassbombe zum Einsatzort.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



Einer gegen alle: Beim ‘Last Clone Standing’ meuchelt Ihr unter Zeitdruck ein Anzahl Söldner-Dummies.

cker, Flammen- und Raketenwerfer die Revolution. Findet sich partout keine geeignete Waffe, greift Ihr einfach aufs Mobiliar zurück. Ob Mülleimer, Plakataufsteller oder Barhocker – fast alles, was nicht niet- und nagelfest, lässt sich gewaltsam einsetzen. Dabei geht der Spielablauf angenehm flüssig vonstatten: Habt Ihr ein Missionsziel nicht erreichen können, lauft Ihr einfach zum Auftraggeber zurück und lasst Euch die Mission nochmals erklären; eine praktische Auto-Speicherfunktion macht die Schlachtplatte zusätzlich komfortabel.

Anarchie total

Außer dem oben beschriebenen, missionsbasierten ‘Revolution’-Modus stehen Euch noch einige rein actionorientierte Varianten zur Wahl: Losgelöst von unnötigem Story-Ballast geht Ihr in diesen Modi beispielsweise unter Zeitdruck auf High-Score-Jagd oder versucht, möglichst schnell eine Horde Soldaten-Clones zu eliminieren. Dabei zerstört Ihr munter Schaufenster, sprengt herrenlose Fahrzeuge in die Luft oder ballert feindliche Gangmitglieder ins Jenseits. Für die Terminierung unschuldiger Zivilisten droht allerdings Punktabzug.
Zartbesaitete Gemüter können übrigens im Options-Menü die Gore-Einstellung deaktivieren – platzende Köpfe und meterhohe Blutfontänen bleiben Euch somit erspart. *cg*

Politisch korrekt, die zweite:

Ursprünglich säumten im knallharten ‘Last Clone Standing’-Modus Frauen, Männer und Kinder die Straßen. Doch ein Massaker unter ganz ‘normalen’ Passanten zu verantstalten, erschien den Verantwortlichen dann wohl doch zu geschmacklos. Nun richtet sich Euer Blutdurst nur noch gegen eine Hundertschaft identisch aussehender Wach-Dummys, der Name (eigentlich sollte die Variante ‘Last Man Standing’ heißen) wurde entsprechend geändert.

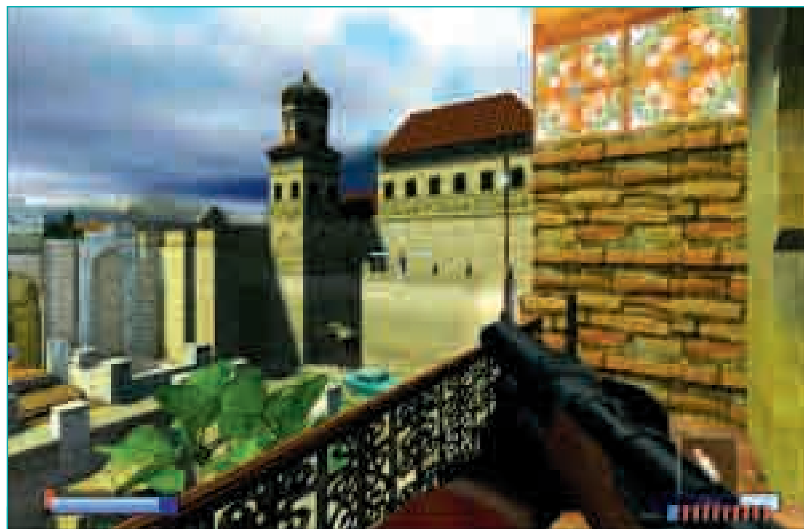




Freudenfeuer: Für gezielte Anschläge ist der Flammenwerfer denkbar ungeeignet – für ein derbes Massaker hingegen schon.

ENTWICKLER: MONOLITH, USA (WWW.LITH.COM)

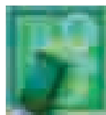
No One Lives Forever



Marokko ist eine der grafisch ansprechenderen Szenarien: Dank Auto-Aim habt Ihr hier kein Problem, die Schurken auch von der Ferne aus zu erledigen.



In einem Laborkomplex stört Ihr die beschauliche Stille durch die Feuerstöße Eures Sturmgewehrs – Schleichen wäre aber auch möglich gewesen.



You only live twice? Live and let die? Nein, "No one lives forever". Schon der Name von Monoliths Ego-Abenteuer lässt das große Leinwandvorbild und die Hintergrundgeschichte auf den ersten Versuch erraten: Weltumspannende Untergrundorganisation hat ein ganz mieses Ding am Köcheln, britische Behörde schickt ihre Agenten aus, die reihenweise dahin gerafft werden, attraktiver Hauptcharakter erledigt schließlich die Halunken im Alleingang. Doch diesmal ist der Name des smarten Helden weder James Bond noch Austin Powers – um genau zu sein handelt es sich auch nicht um einen Agenten, sondern eine Agentin.

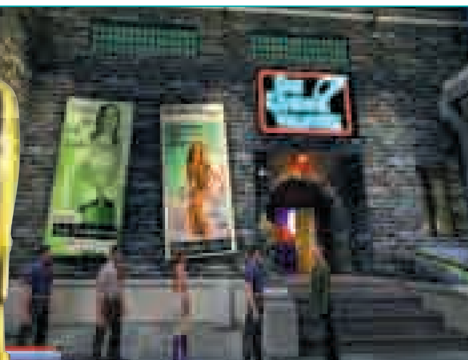
Cate Archer heißt die kurvenreiche Schottin, die mit weiblichem Charme und blauen Bohnen die Verbrecher ihrer Sinne bzw. zum größeren Teil des Lebens beraubt. Dereinst war Cate eine gewiefte Taschendiebin, der Zufall brachte sie in die Dienste der globalen Anti-Terror-Organisation Unity. Dieser Gutmenschenclub hat im Augenblick – Ende der 1960er Jahre – ein dezentes Problem: Dem bislang unbekannten Verbrecher-Syndikat H.A.R.M. unter Leitung des grausamen Dimitri Volkov fallen etliche erfahrene Agenten zum Opfer – und die noch reichlich unbeleckte Cate kommt an ihren ersten großen Einsatz.

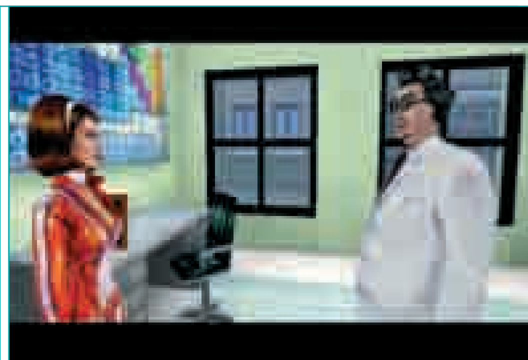


Lizenz zum Reisen

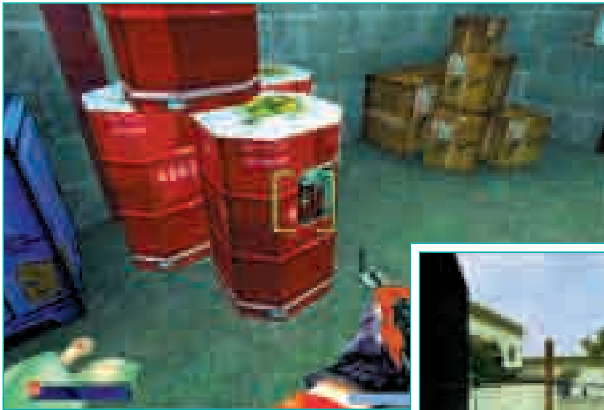
Nach der Absolvierung eines kleinen Trainingskurses steigt Ihr in der Rolle Cates auch schon in den Flieger nach Marokko. Eure erste Aufgabe: Den vertrottelten amerikanischen Botschafter vor hinterhältigen Attentätern bewahren. In einem heruntergekommenen Hotel guckt Ihr dazu aus dem Fenster auf einen orientalischen Dorfplatz und ballert plötzlich auftauchende Assassinen von Dächern und Balkonen. Doch derart immobil agiert Ihr nur die ersten paar Minuten – schon bald schlagt Ihr Euch durch die heruntergekommene Herberge, erledigt sonnenbebrillte Fez-Träger im Dutzend und sammelt auf Eurem Weg Munition, Waffen, Rüstung und Geheimdokumente in Brief-, Film- oder Aktenkofferform ein. Diese Unterlagen zu beschaffen ist aber nur eine Bonusaufgabe für pedantische Spione, primär lauten Eure Ziele: Aktiviert ein paar Zünder, sucht eine Kontaktperson, fotografiert Beweismittel und findet schlussendlich den Ausgang – allerdings ohne Zivilisten aus Versehen zu töten oder das eigene Leben zu lassen.

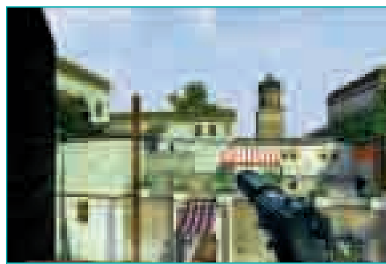
Durch insgesamt 15 große Szenarien führt Euch die Hatz nach Volkovs Syndikat, neben Marokko besucht Ihr z.B. Berlin, Hamburg und Bremen, die französischen Alpen sowie die Karibik – eine Weltreise, ganz im Stile des großen Vorbilds Bond. Die einzelnen Missionen sind dabei nochmal in eine Reihe Unterszenen geteilt, zwischen denen Ihr jeweils speichern dürft, und die durch Storysequenzen in Spielegrafik miteinander verbunden werden. Dabei gestaltet sich zwar die Optik eher zweitklassig, die englische Synchronisation (für Fremdsprachen-unkundige gibt's deutsche Untertitel) ist aber vom Feinsten. Mit Genuss verfolgt Ihr, wie sich Cate





Die deutsche Sprache ist nicht unbedingt ein Steckenpferd der Entwickler: In Hamburg besucht Ihr den Club 'Das einsame Valkyrie', in Ostberlin trefft Ihr auf Figuren mit schwerem 'Kraut'-Akzent.


Bei manchen Aufträgen wollen eine Handvoll Bomben aktiviert werden


In Marokko muss der dicke US-Diplomat vor Dutzenden Attentätern geschützt werden – trefft bloß keine Zivilisten.


Während dem freien Fall besorgt Ihr Euch einen Schirm

zwischen den Aufträgen mit einem ihrer Dienstherren kabbelt, bei Treffen mit Kontaktleuten anzügliche Losungsworte in schwer deutschem Akzent fallen oder die skurrilen H.A.R.M.-Schergen wie eine musikalisch unbegabte Anverwandte Richard Wagners oder ein bärbeißiger Schotte ihre Persönlichkeit entfalten. Das Ganze findet vor einer atmosphärisch perfekt inszenierten Sixties-Kulisse statt – Blümchenhemden, falsche Wimpern, Beat-Musik und Hochfrisuren inklusive.

Geräumige Handtasche

Doch Cate wäre keine richtige Agentin, wenn sie nicht neben schallgedämpfter Pistole, Trommelrevolver, MG, Karabiner (samt Sniper-Zoom) oder Granatwerfer ein paar ausgefallenere Handwerkszeuge in petto hätte. Je nach Auftrag ändert sich Eure Ausstattung: Mit der Sonnenbrille knippst Ihr Unterlagen oder entdeckt Laserschranken, der Codeknacker öffnet Tresore und Türen – altertümlichen Schlössern wird dagegen mit Haarspange oder als Feuerzeug getarntem Miniatur-Schweißer auf den metallenen Leib gerückt. Betäubungsparfüm, Lippenstiftbombe und Körperauflösungspuder komplettieren das Arsenal femininer Feind-Hygiene.

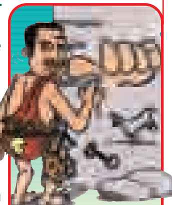
Doch obwohl Euch an diversen Lokationen surrende Überwachungskameras zum vorsichtigen Schleichen und bedächtigen Vorgehen mahnen, greift Ihr doch im Gros auf Eure (auch mit Phosphor- und Dumdum-Geschossen munitionierbare) Handfeuerwaffen zurück. Um Euch die Arbeit etwas zu vereinfachen, dürft Ihr eine Autoziel-Funktion zuschalten – bei Ausrichtung auf den Feind bleibt das Fadenkreuz an bestimmten Körperteilen des Gegners hängen und Kugeln werden automatisch ins Ziel gelenkt. Trefft Ihr den Kopf, ist das Duell entsprechend schneller beendet als bei einer Salve auf die Gliedmaßen. Zum Glück sind die niederen Chargen von H.A.R.M. keine besonderen Leuchten – mit etwas Spürsinn schlagt Ihr Euch ohne zu oft den Löffel abzugeben durch die Levels, allein in der Übermacht können Euch die Halunken richtig gefährlich werden. Dumm dabei: Medi-Kits gibt es nicht und Eure Gesundheitsanzeige wird nur nach dem Bestehen eines Szenarios neu aufgefüllt. Wenigstens schmälern herumliegende kugelsichere Westen ein Weilchen die Todesgefahr. In wenigen Fällen trachtet auch ein Zeitlimit nach Eurem Ende oder Ihr verliert, sobald Ihr entdeckt werdet. So müsst Ihr nach der Kaperung eines Flugzeuges durch Terroristen innerhalb einer Minute den Weg nach draußen finden (um im Sturzflug einem Bösewicht seinen Fallschirm abzuknöpfen), oder räumt in Rückblenden auf das Vorleben Cates die Safes in einem Pub leer, ohne Euch von ein paar dümmlichen Bobbys dabei ertappen zu lassen. *sf*

Die US-Entwickler

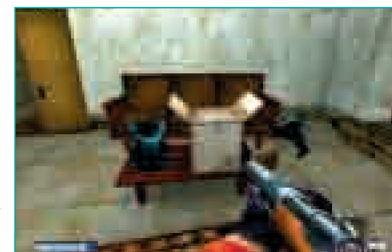
Monolith kommen zwar aus der PC-Ecke, haben aber ihren Titel "No One Lives Forever" hausintern auf die PS2 umgesetzt. Die Ego-Shooter-Experten (letztes Produkt war "Alien vs. Predator 2" für PC) programmieren nicht nur Spiele, sondern auch 3D-Entwickler-Systeme (z.B. die sog. LithTech-Engine), die von diversen Herstellern lizenziert wurden und werden. Auch bei der PS2-Version von "No One Lives Forever" fanden eigenentwickelte Grafikroutinen Anwendung – bleibt zu hoffen, dass diese für etwaige Lizenznehmer nochmal überarbeitet werden...

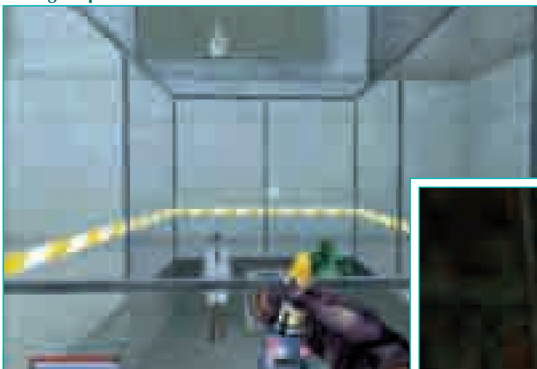


KONVERTIERUNGSFRUST: "No One Lives Forever" ist sicher kein schlechter Ego-Shooter für die PS2; geschicktes Leveldesign, eine Vielzahl sinnvoll verwendbarer Agenten-Goodies und die brillanten englischen Dialoge summieren sich zu einem flott erzählten, spannenden Spion-Abenteuer im besten Stil der immer noch sehenswerten Sean-Connery-Klassiker. Doch gerade die auf dem PC so herrlich inszenierte Sixties-Atmosphäre verliert deutlich durch die üble grafische Umsetzung. Alles ist kantig und grob texturiert, seien es nun Bremer Hafenanlagen oder marokkanische Wüstenpaläste – Autos haben sechseckige Reifen, Ohren sind trapezförmig, von Lippensynchronität bei der herrlichen Sprachausgabe kann sowieso keine Rede sein. Zusätzlichen Ärger bereitet Euch die Steuerung: Zwar lässt sich mit dem Pad ganz ordentlich die Vielzahl an Aktionen auslösen – einer 180°-Drehung, die hypersensibel auf dem L3-Button liegt, verdankt Ihr aber den einen oder anderen Tod in heißen Feuergefechten. Von Inhalt und Design her ein erstklassiges Spiel – technisch aber enttäuschend.

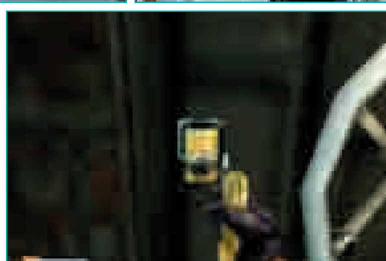


Stephan Freundorfer


Schutzwesten sind die einzige Rettung vor einem frühen Tod: Die Lebensleiste wird nur zwischen den Levels aufgefüllt.


Lippenstift-Granate, Schweiß-Feuerzeug, geheime Dokumente im Dutzend: James Bond würde sich bei "NOLF" sofort heimisch fühlen.





HERSTELLER: Vivendi
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 63% SOUND: 87%

Spielspaß 73%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Witziger und spannender Ego-Shooter in Bond-Manier, der kräftig an der dürftigen Umsetzung zu knabbern hat.

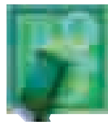
AB 16

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Fassung existiert. Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

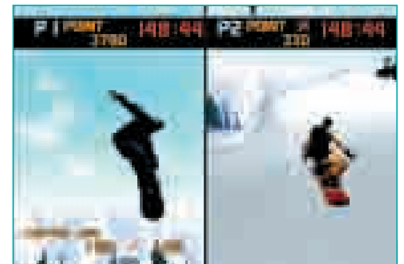
ENTWICKLER: Konami, Japan (www.Konami-europe.com)

ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002

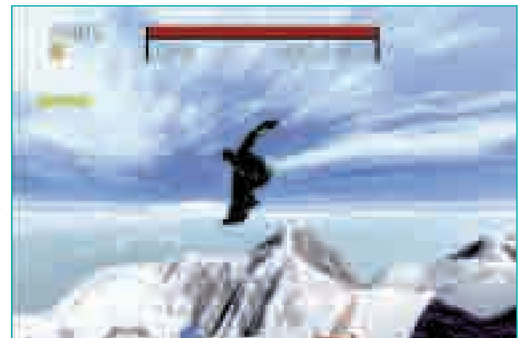
Zungenbrecher:
Konami fordert mit seinen überlangen Spielenamen nicht nur das Hirn des gestressten Redakteurs: Namen wie "ESPN International Winter Sports" oder "ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002" werden sich wohl auch beim interessierten Zocker kaum einprägen. Die Marketingstrategen bei Konami sollten mal (Lizenz hin oder her) prägnante und merkfähige Titel in Betracht ziehen.



Konami geht ein zweites Mal auf die Trendsport-Piste: Auch der aktuelle Teil ist mit der X-Games-Lizenz gesegnet – Ihr schlüpft also in die Bindung der angesagtesten Profiboarder. Wahlweise meldet Ihr Euch (mit oder ohne Kumpel) zum 'Boarder-X', der Freestyle-Abfahrt, dem 'Big Jump' oder für die Halfpipe an. Bevor Ihr mit einer perfekten Show im Finale Medaillen ergattern dürft, beweist Ihr Euch erst in einer Vorrunde. Jury und Fans werden durch allerlei Aktionen beeindruckt: Mit dem richtigen Timing springt Ihr für komplizierte Grabkombos und Supertricks über Rampen oder grindet Geländer entlang. Ein Karriere-Modus will Euch längerfristig motivieren: Bastelt Euren eigenen Snowboarder zusammen und nehmt an X-Games-ähnlichen Wettbewerben teil. Gewinnt Ihr diese, steigt nicht nur der Kontostand, sondern auch Euer Bekanntheitsgrad – Sponsoren und Filmteams nehmen Euch unter Vertrag. Von der ganzen Kohle kauft Ihr anschließend brandneue Markenausrüstung, die sich erheblich auf Eure Attribute auswirkt. *sb*



Gemeinsam im Tiefschnee: Alle Events dürft Ihr auch im Splitscreen zocken – und das ohne grafische Abstriche.



Riskante Sprünge: Wer bei der Landung hart stürzt, verliert Lebensenergie oder landet gleich im Krankenhaus.

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	78%
SOUND	80%

Spielspaß 81%

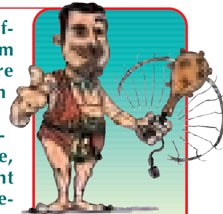
Realistisches und deshalb relativ unspektakuläres Snowboarden – Umfang und Trickkombos halten dennoch bei Laune.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger (Test in MAN!AC 1/2001) wird auf 79% Spielspaß abgewertet.



KONAMI AUF DER SCHWARZEN PISTE: Die ersten Abfahrten offenbaren deutlich die positive Veränderung zum Vorgänger – vom einst trägen Fahrgefühl ist nichts mehr zu spüren, auch auf Eure Trickeingaben reagiert der Snowboarder ohne Zögern. Trotz der guten Handhabung nervt der noch immer hohe Schwierigkeitsgrad, gerade im Karriere-Modus dürft Ihr Euch kaum Fehler erlauben. Zudem sind die Menüs unnötig kompliziert geraten, meist benötigt Ihr mehrere Tastendrucke, um von einem Bildschirm zum nächsten zu gelangen. Ansonsten macht Konamis Snowboard-Beitrag eine gute Figur: Zahlreiche Skiorte und Wettbewerbe halten Euch bei Laune, das große Repertoire an Ausrüstung befriedigt auch trendbewusste Sportler.

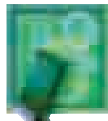


Stephan Freundorfer

ENTWICKLER: NanaOn-sha, Japan (www.playstation.de)

Parappa the Rapper 2

Wo NanaOn-sha draufsteht,
steckt ein flippiges Spiel drin: Die japanischen Kuriositäten-Spezialisten produzierten neben den beiden "Parappa"-Episoden noch den Ableger "Um Jammer Lammy" (die Band der Hauptfigur, 'Milk Can', feiert in "Parappa 2" einen Gastauftritt) sowie das mit minimalistischer Optik präsentierte Musikexperiment "Vib-Ribbon".



Ölt die Stimmbänder: Sonys Rapperwelpe Parappa lädt das zweite Mal zu einer musikalischen Reise durch seine skurrile Welt.
Diesmal dreht sich alles um die Versuche des Hündchens, eine bedrohliche Nudelinvasion mit Hilfe seiner musikalischen Künste zurückzuschlagen: In acht bunten Szenarien müsst Ihr dabei genau das nachrappen, was Euch vorgespielt wird – dies geschieht Einfach durch zeitlich korrektes Drücken der in einer Kopfzeile angegebenen Tasten. Kommt Ihr zu sehr aus dem Takt, mischen sich schräge Töne in die Musik und Ihr scheidet aus. Um Euer Rhythmusgefühl zu schulen, absolviert Ihr vor jeder Runde ein kurzes Training, erfolgreiche Rapper dürfen zudem im Anschluss an ein Level bei einem Bonusspiel ihr Reaktionsvermögen beweisen. Habt Ihr die Geschichte zu einem Happy-End gebracht oder keine Lust mehr auf Solo-Raps, tretet Ihr zum Duell gegen einen menschlichen Mitspieler oder einen Computerkontrahenten an. *us*



Gleich geht's rund: Zertrümmert in Chop Chop Master Onions Dojo reaktionsschnell Platten.



Diesen Gag muss man lieben: Parappa & Co. landen als grobpixelige Figuren in einem Pseudo-"Pong".

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	56%
SOUND	77%

Spielspaß 65%

Skurriler Scherenschnitt-Rap, zum dritten: Auch heute noch witziges Musikspiel, das Verschleißerscheinungen zeigt.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.



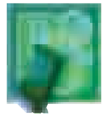
LET'S DO THE TIME-WARP AGAIN: Wäre da nicht die höhere Auflösung, könnten wir uns glatt im Jahr 1996 befinden – da erschien nämlich der erste "Parappa". Viel hat sich seitdem nicht getan, Teil 2 stellt im Vergleich zum direkten Vorgänger "Um Jammer Lammy" sogar wieder einen kleinen Rückschritt dar: Dort gab es schließlich Rap und Gitarrenparts, hier dagegen ist wieder nur Hip-Hop im Angebot. Leider sind die acht Levels im Handumdrehen absolviert, zudem fesseln weder die gute, aber unspektakuläre Musik noch die abstrakte Optik auf Dauer – auch die kurzzeitig nette Bonusrunde kann daran nichts ändern. Musikspiel-Novizen halten sich besser an "Space Channel 5", Fans von Parappa werden zumindest ordentlich bedient.



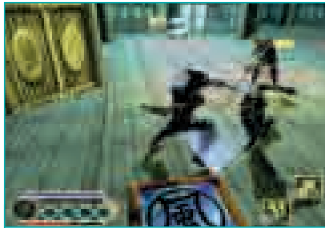
Ulrich Steppberger

ENTWICKLER: 3DO, USA (WWW.3DO.COM)

Godai Elemental Force



3DO löst sich von bekannt üblen Marken und wirft dafür Produkte mit Interesse weckenden Namen auf den Markt: In "Godai Elemental Force" spielt Ihr den jungen Ninja Hiro, der vom 08/15-Schicksal gebeutelt wurde (Eltern von böser Macht ermordet etc.) und sich in mittelalterlichen Nippon-3D-Szenarien an untotem Gesocks rächt. Dazu ruckelt Ihr in nicht veränderbaren Perspektiven durch die Gegend, kloppt durch primitives Tastengehämmere den Feinden die Lebensleiste runter und sammelt diverse Martial-Arts-Waffen wie Katana oder Shuriken sowie energiespendendes Sushi ein.



Hiro schwingt die Schneiden, die Spieler bitter leiden: Dieser 3DO-Titel ist noch schlechter als obiger Reim.

Mittels Schwebesprung überwindet Ihr Spießfallen, Abgründe und vermintes Gelände. Klingt unspektakulär und spielt sich dank unterirdischer Technik auch so: Dürftige Animationen, miese Kollisionsabfrage und Dia-Show-Tempo unterbieten bekannte 3DO-Qualität. *sf*

HERSTELLER	3DO
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	38%
SOUND	64%

Spielspaß 27%

Ärmlicher "Onimusha"-Clone: Billiges Untotengeprügel und -geschnippel in technisch mieser Darbietung.

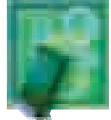
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

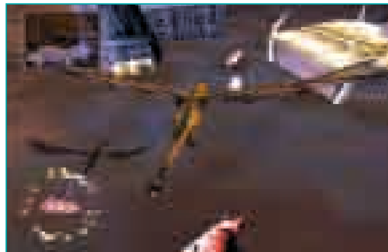
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: 3DO, USA (WWW.3DO.COM)

Dragon Rage



Unromantische Fantasy-Welt: Bei "Dragon Rage" dienen die Orks nicht als fahlhäutiges Schlachtvieh zur Ruhmmehrung fahrender Abenteurer, die hässlichen Biester beherrschen das Land und unterdrücken seine Bewohner. Auch die Drachen gehören zu den gepeinigten Arten – das Feuer ist ihnen abhanden gekommen und damit sind sie schutzlos den Unholden ausgeliefert. Doch als gerade die Schuppenechse Cael im orkischen Schlachthaus der Ermordung harrt, sammelt sich feuriger Atem in seinem Rachen. Unter dem Quietschen kokelnder Halunken entflieht er und macht sich daran, sein Volk zu befreien. Ihm bzw. Euch zur Seite steht die freche Elfe Adara, die Euch in einem langen, wenig aussagekräftigen Tutorial die Grundfunktionen des Drachflugs erläutert. In Folge flattert Ihr munter über Gehöfte oder Anlagen der Orks und sammelt bunte Kristalle auf, um mit mächtigen Feuerbällen deren Truppen zu zerstören oder unbeschadet durch Energieschirme zu gelangen. Zudem erledigt Ihr Aufgaben wie die Zerstörung einer Armada Orkwägen, die Dracheneier geladen haben, oder fresst Vieh, um Eure Energie aufzufrischen. *sf*



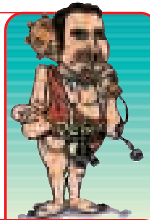
Schweinerei im Saustall: Fliegt Ihr tief genug, könnt Ihr auf Knopfdruck Orks und Vieh verspeisen – letztere bringen Energie.



Eine kleine Karte hilft Eurem Drachen, Missions-relevante Orte zu finden. Übrigens: Eine Kollision mit Hügeln schadet Euch nicht.



EIGENTLICH IST ES EINE NETTE IDEE, den Spieler mal in die Schuppen eines Fantasy-Drachens schlüpfen zu lassen. Das obligatorische Aber: 3DO hatte diesen Einfall. Zwar wurde Echse Cael solide animiert, was sich unter seinen Schwingen abspielt, sieht aber schon sehr kümmerlich aus: Simpelste Texturen und lieblos hingeklatschte Polygone lassen nun wirklich keine Atmosphäre aufkommen. Macht aber auch nichts, denn die fade Gestaltung der Levels und die Absurdität des Spieldesigns (friss eine Kuhherde, damit ein Altar aktiviert wird und Du Dir dort einen Super-Feuerball abholen kannst) stehen der dürftigen Optik kaum nach. Schade, denn die Story und die Zwischensequenzen gefallen, und ganz, ganz kurz macht das Orkkillen sogar Spaß.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER: 3DO
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 41% | SOUND: 62%

Spielspaß **39%**

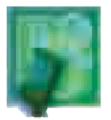
Muss man nicht haben: Flattert mit einem Drachen über mickrige Szenerien und macht Orks platt.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

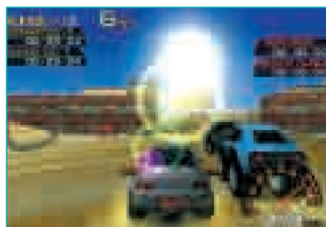
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: TAKARA, JAPAN (WWW.TAKARATOYS.CO.JP)

Penny Racers



In Japan überflutet Takara seit Jahren den Markt mit allen erdenklichen Spielzeugrasereien, bei uns wagt sich mit dem PS2-"Penny Racers" dagegen erst zum zweiten Mal ein Verteter in heimische Konsolen (1996 erschien ein gleichnamiger PSone-Vorgänger).
Mit putzig deformierten Winzautos tuckert Ihr in zahllosen Wettrennen über mehr als 20 Strecken wie Strände, Raumstationen und Einkaufshäuser. Hindernisse wie Gewässer oder Abgründe überwindet Ihr schwimmend und fliegend, falls Ihr das richtige Extra vorher gekauft hat – im überraschend komplexen und umfangreichen Karriere-Modus tunt und bastelt Ihr zudem an Eurem Fuhrpark herum. Technisch gibt sich der Spaß zwar reichlich altbacken, aber unterhaltsam ist es dennoch – wenn man nicht gerade eine Simulation erwartet. Ein Probespiel ist also ratsam. *us*



Wenn's auch sonst technisch mau daherkommt, für einen schnuckligen Lens-Flare-Effekt hat es gereicht.

HERSTELLER: Midas
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 53% | SOUND: 39%

Spielspaß **68%**

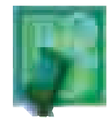
Technisch schlichter und spielerisch simpler, aber dank großem Umfang dennoch guter Japano-Raser.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

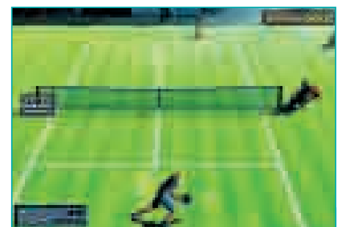
ANDERE VERSIONEN
Die Import-Version wurde in MAN!AC 11/2001 getestet (Abwertung auf 68% Spielspaß).

ENTWICKLER: MAGICAL COMPANY, JAPAN (WWW.MIDASINTERACTIVE.DE)

Hard Hitter



Während Dreamcast-Besitzer seit ewigen Zeiten dank "Virtua Tennis" frohlocken dürfen, sehen PS2-Fans des weißen Sports noch in die Röhre. Das ändert sich auch mit Midas' Schmalspur-Versuch nicht, denn bei "Hard Hitter" wurde wenig richtig gemacht: So sind schlappe vier Plätze entschieden zu wenig, zumal die Spielmodi dringend Abwechslung nötig gehabt hätten – ein tumbes Training, Freundschaftsspiele und ein Karrieremodus, bei dem Ihr nur Tie-Breaks absolviert sowie einen eigenen Spieler anhand dämlicher Psychofragen erstellt, darf man getrost als Witz betrachten. Technisch wird wenigstens annähernd Mittelmaß erreicht, quasi als Ausgleich musste deshalb wohl die Steuerung schwammig und unflexibel ausfallen.
Fazit also: Midas bleibt seinem Ruf treu, Tennis-Fans wiederum legen zum Trost ein Best-of-Boris-Video ein. *us*



Die Anzeige rechts oben sagt alles: Wer "Hard Hitter" freiwillig spielt, braucht eine besondere Mentalität.

HERSTELLER: Midas
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 46% | SOUND: 40%

Spielspaß **35%**

Fades Einfach-Tennis mit minimalistischen Optionen und träger Kontrolle: Flüchtet vor diesen Filzbällen.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

HAND HELD



Da zittert der Schnurrbart: Die mehrmals auftauchenden Geisterhäuser strotzen nur so vor fiesen Fallen.

INHALT

IN ARBEIT

SEITE 123 Super Mario Advance 2

IM VISIER

SEITE 124 Pokémon Mini

IM TEST

SEITE 132 Bass Tournament
SEITE 128 Breath of Fire
SEITE 133 Dave Mirra's BMX 2
SEITE 133 Driven
SEITE 129 ESPN Int. Winter Sports
SEITE 130 Familie Feuerstein: Bedrock steht Kopf
SEITE 131 Feivel der Mauswanderer
SEITE 126 Golden Sun
SEITE 132 In einem Land vor unserer Zeit
SEITE 133 Jurassic Park: Dino Attack
SEITE 125 Midnight Club Str. Racing
SEITE 131 Monster AG
SEITE 132 NBA Jam 2002
SEITE 130 Pocket Music
SEITE 132 Rainbow Six
SEITE 129 Salt Lake 2002
SEITE 130 Scooby Doo: Cyberjagd
SEITE 125 Snood
SEITE 127 Sonic Advance
SEITE 130 Mike Tyson Boxing





Der Vergleich zwischen GBA (links) und SNES (rechts): Bis auf minimale Unterschiede gleichen sich die beiden Versionen optisch und inhaltlich wie ein Ei dem anderen.

Klempner-Kult

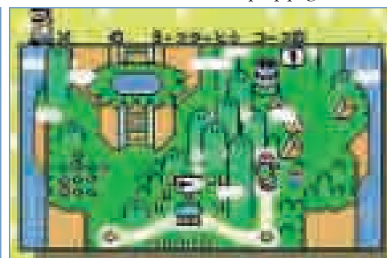
Unter dem Namen "Super Mario Advance 2" findet eines der besten Spiele der 16-Bit-Generation den Weg auf den GBA.

Zum Start des SNES erschien mit "Super Mario World" die vierte Episode aus Nintendos Mario-Reihe – gleichzeitig eines der erfolgreichsten Module für die 16-Bit-Konsole. An diesen Kassenschlager will Big N nun mit einer originalgetreuen GBA-Konvertierung anschließen.

Wie immer ist Oberbösewicht Bowser der Grund für den Auftritt des pummeligen Klempners. Auf der Suche nach der entführten Prinzessin müssen sich Mario und – auf dem Handheld exklusiv – sein Bruder Luigi durch knapp 100 Levels schlagen. Ausgangsort des Jump'n'Run-Abenteuers ist dabei eine bunte Karte der Oberwelt: Jeder gelbe Punkt markiert einen Abschnitt mit einem Ausgang, die roten Pendants weisen auf zusätzliche, versteckte Routen innerhalb eines Levels hin. Das 'normale' Ende erreicht Ihr in den in alle Richtungen scrollenden 2D-Landschaften in der Regel durch stures Laufen nach rechts. Alternative Ausgänge sind meist gut versteckt und nur durch Einsatz der Spezialfähigkeiten der Helden zu erreichen. Während Luigi von Haus aus höher wie weiter springt, flitzt Mario schneller und kontrollierter durch die poppigen Welten. Richtig Pfiff bekommt die Hüpferei aber erst durch die feinen Extras: Pilze lassen Euch wachsen, rote Blumen schenken Euch Feuerbälle und via Feder schwingt Ihr Euch sogar in die Lüfte. Darüber hinaus wartet unter einigen Felsblöcken eine besondere Überraschung – Dino Yoshi schlüpft aus einem Ei und steht Euch fortan als Reittier zur Verfügung.

Diese Fähigkeiten gilt es geschickt einzusetzen, die Level sind nämlich gespickt mit hartnäckigen Feinden, haarsträubenden Sprungpassagen und versteckten Bonusräumen. Das Leveldesign ist dabei so abwechslungs- wie einfallsreich: Mal erforscht Ihr einen belebten Laubwald, mal spurtet Ihr auf der Flucht vor einem Riesengeist durch eine verstaubte Holzvilla und an anderer Stelle überquert Ihr gähnende Abgründe auf sich drehenden Plattformen – "Super Mario World" ist auch anno 2002 und auf dem GBA ein Garant für Spielwitz und durchzockte Nächte. Als Goodie findet Ihr auf dem Modul das original "Mario Bros.", das vor allem im Multiplayer-Modus köstlich unterhält. *os*





Sowohl Mario als auch Yoshi scheuen das Nass und benutzen Delphine als Brücke (links). Oben seht Ihr die Weltkarte.

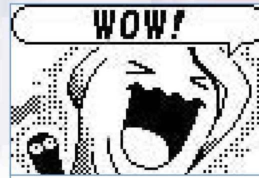
SUPER MARIO ADVANCE 2

GENRE	JUMP'N'RUN
HERSTELLER	NINTENDO
D-RELEASE	APRIL

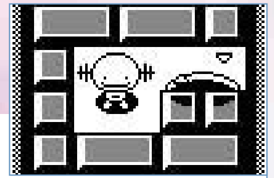
Auch nach einem Jahrzehnt noch ein Spielspaßgarant: Die GBA-Umsetzung von "Super Mario World" überzeugt mit tonnenweise Extras und spannendem Leveldesign.

Pokémon-Handheld: Kleiner Preis, Riesenspaß!

Der Game Boy bekommt einen kleinen Bruder: Ab dem 15. März verkauft Nintendo das neue Handheld "Pokémon Mini", das junge Spieler nicht nur mit der sympathischen Monsterbande, sondern auch einem günstigen Preis lockt – das Handheld kostet mit einem Modul nur 50 Euro, weitere Spiele je 15 Euro.







Die Grafik der Pokémon-Spiele ist witzig, aber winzig: Beim Kartenspiel (Mitte) müsst Ihr schon genau hinsehen, um Herz-Ass und Blatt-König zu unterscheiden.

Mit 74 x 58 x 23 mm passt der Pokémon Mini in Kindertaschen, gespielt wird auf einem Schwarz/Weiß-LCD mit 96 x 64 Pixeln. Das Handheld hat ein Steuerkreuz, zwei Feuerknöpfe und eine Schultertaste auf der rechten Seite. Per Optionsmenü reguliert Ihr den Display-Kontrast und die Lautstärke des eingebauten, einstimmigen Melodiepiepers. Die simple Technik spart Strom, mit einer AAA-Batterie spielt Ihr 50 Stunden.



Die Mini-Module speichern Spielstände, Zeit und Bestenlisten auf das eingebaute EEPROM.

Der Pokémon Mini ist kein verbessertes Tamagotchi, sondern eine witziges Handheld, bei dem Mehrspielerduelle und physische Action im Vordergrund stehen: Die Infrarotschnittstelle verbindet bis zu sechs Spieler, die Reichweite beträgt einen Meter. Eine Kombination aus Rumble-Effekt und Erschütterungssensor verspricht originelle Gefechte: Beim Pokémon-Boxen signalisiert Vibration die offene Deckung des Gegners, rüttelt das Handheld ordentlich durch, um Treffer zu landen.

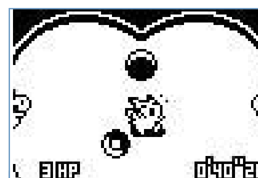
Das beiliegende Modul "Pokémon Party Mini" ist eine Minispielsammlung mit fünfzehn simplen Reaktionstest und Geschicklichkeitsprüfungen für ein bis sechs Spieler. Ihr dribbelt mit dem Fußball eine vertikal scrollende 25-Meter-Strecke, fangt Bälle und beweist Eure Reaktion beim Zweimetersprint: Wer nach dem Start schneller auf den A-Knopf drückt, gewinnt. Zu jedem Spiel wird eine Bestenliste auf Modul gespeichert, leider ohne Namen. Außerdem ist in "Pokémon Party Mini" eine Uhr mit Stopfunktion und Alarm eingebaut, die Euch sogar bei ausgeschaltetem Handheld aus den Federn rüttelt. Als Wecker erfüllt der Pokémon Mini so auch einen praktischen Zweck.

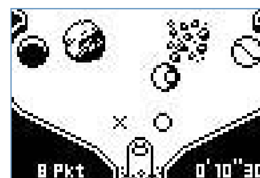


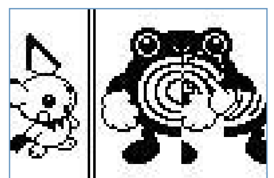
Zwischen Steuerkreuz und Feuerknöpfen entdeckt Ihr den grauen Power-Button und die versenkte Reset-Taste

Drei weitere Module sind zum Start verfügbar: In der "Pokémon Puzzle Collection" sortiert Ihr Pokémon-Bilder in vier Schwierigkeitsstufen. Das Modul ist für Kids eine nette Herausforderung, doch wer die Pokémon-Charaktere nicht kennt, hat beim Ordnen der Bilder wenig Chance. Einfacher für Neulinge ist der Flipper "Pokémon Pinball Mini", bei dem das ganze Handheld wackelt, wenn der Ball gegen die Bumper und Punktefelder donnert. Für Abwechslung sorgen 55 Levels auf mehreren Bildschirmen und herumspringende Pokémon, die den Ball umlenken, bremsen oder ihm einen kräftigen Tritt versetzen. Dieses Modul speichert sogar Euren kompletten Spielstand, Ihr könnt die Flipper-Action also jederzeit unterbrechen: "Pokemon Pinball Mini" macht von allen Spielen am meisten Spaß. "Pokémon Zany Cards" vereint vier Varianten realer Kartenspiele, darunter "Solitär" und ein vereinfachtes Poker für bis zu vier Spieler.

Die erste Auswahl an Modulen ist vielfältig, Ihr vermisst aber Duell-Action mit Spieltiefe: Die Zweispielermodi der Starttitel sind entweder rundenbasiert (Kartenspiel) oder simple, aber spaßige Reaktionstests. In Japan gibt's noch "Pokémon Race", weitere Titel sind noch nicht angekündigt. *rp*







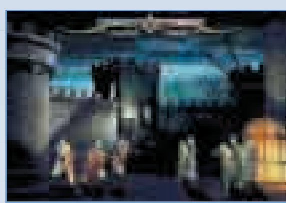
Action und Knobelei für den Pokémon Mini: Im Pinball ballert Ihr den Ball auf Pokémon (links und Mitte), bei der "Pokémon Puzzle Collection" (rechts) setzt Ihr die Tierchen zusammen.

Pokémon Advance:

Jetzt ist es offiziell: Das erste Pokémon-Rollenspiel für den GBA erscheint Ende 2002 in Japan. Mit dabei sind über 350 Pokémon, darunter neue Figuren aus dem fünften Kinofilm "Pokémon: Guardian God of the Water City Rataisu & Ratiosu" (siehe Bild), der diesen Sommer in japanischen Kinos anläuft.



Pocket News

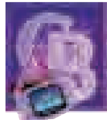


OLDIES FÜR ADVANCE: **In den 80er-Jahren war Cinemaware eine Kultfirma für den Amiga und berühmt für seine grafisch aufwändigen interaktiven Spielfilme. Drei der 16-Bit-Klassiker werden jetzt für den GBA umgesetzt. Neben einem indizierten Flieger-Spiel kommen die "Three Stooges" (Klamauk um die TV-Brüder Moe, Larry und Curly) sowie "Defender of the Crown" – der bekannteste Cinemaware-Titel. In der mittelalterliche Strategieschlacht reitet Ihr Lanzenturniere, belagert Burgen und versucht, neben der englischen Krone auch das Herz einer holden Maid zu erobern. Wer die Veröffentlichung im zweiten Quartal nicht erwarten kann, surft auf www.cinemaware.com und holt sich die kostenlose PC- oder Amiga-Version des Klassikers.**

JOYPAD-AUFSATZ: **Auf Palm-PDAs ist Zocken zwar möglich, aber unkomfortabel. Der Aufsatz "Snap'n'Play" von Xtensions versorgt Ipaq-, Palm- und Visor-Handhelds mit einem vollwertigen Joypad: Ihr steckt das Zubehör von unten auf das Gerät, die Schreibfläche für den Bildschirmstift wird dabei überdeckt. Anschließend spielt Ihr mit digitalem Steuerkreuz, zwei Feuerknöpfen und Rumble-Funktion. Zwei programmierbare Hotkeys starten auf Wunsch Anwendungen und Spiele. Das praktische "Snap'n'Play" kostet 30 Euro. Daneben verkauft Xtensions die Variante "Snap'n'Type", die Palms & Co. um eine komplette Tastatur erweitert.**

ENTWICKLER: Sonic Team, Japan (www.sonicteam.com)

Sonic Advance



Zurück zu den 16-Bit-Wurzeln: In ”Sonic Advance” erforscht Ihr in klassischer Mega-Drive-Manier mit Sonic, Knuckles & Co. ein Dutzend bunter 2D-Levels. Um einen Abschnitt erfolgreich zu beenden, müsst Ihr Euch im Grunde nur stetig nach rechts, Richtung Ausgang vorarbeiten. Im Gegensatz zu anderen Jump-'n'Runs liegt bei Segas Igelabenteuer der Schwerpunkt auf Geschwindigkeit: An vielen Stellen genügt es, in eine Richtung zu steuern und Eurer Spielfigur beim Laufen eines Loopings, Grinden oder Downhill-Rennen zuzusehen. Leider stören zahlreiche Feinde und Fallen den Temporausch: Kneifende Krabben, Lavaseen oder plötzlich auftauchende Speerspitzen bremsen immer wieder Eure Raserei. Die fantasievoll gestalteten Welten (u.a. Strand und Casino) bieten abseits der ‘normalen’ Routen viele Geheimabschnitte und Bonus-Items. Für Abwechslung sorgt die Chao-Zucht: Päppelt die Wesen auf und lasst sie via Linkkabel im Gamecube-”Sonic” antreten. *os*



Multiplayer-Freuden: Mit einem Modul dürft Ihr einen Level erkunden, mit vieren stehen Euch alle Abschnitte offen.



Andere Charaktere, andere Fähigkeiten: Sonics Kumpel Tails bleibt via ‘Schwanzhelikopter’ z.B. länger in der Luft.



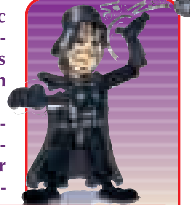
Dr. Robotnik: Der Erzfeind des blauen Igels bedroht wieder mal die bunte Welt.



Streicheleinheiten fürs Chao-Baby: Im Spiel gesammelte Ringe tauscht Ihr hier übrigens gegen Futter ein.



UMSETZUNG GELUNGEN, SPIELSPASSZIEL KNAPP VERFEHLT: Sonic & Co. rasen mit einer abartigen Geschwindigkeit durch knallbunte, fantasievoll gestaltete Levels – Fans der 16-Bit-Abenteuer wird’s freuen. Alle anderen müssen sich erstmal an den mitunter sehr nervigen Spielablauf gewöhnen: Nicht selten stoppen urplötzlich auftauchende Feinde oder Speerspitzen Euer Highspeed-Erlebnis und berauben Euch aller gesammelten Ringe. Die ersten Male steckt Ihr dies noch mit einem Achselzucken weg, nach dutzenden Kollisionen läuft Euer GBA jedoch Gefahr, an der Wand zu zersplittern. Der spannende Mehrspieler-Modus, die nette Chao-Zucht (inklusive Gamecube-Link) und die unterschiedlichen Charaktere retten ”Sonic Advance” dann doch über die 70-Prozent-Marke.



Oliver Schultes

Spielspaß **70%**

HERSTELLER	Sega
ZIRKA-PREIS	55 Euro
GRAFIK	75%
SOUND	69%

Blitzschnelles Jump-’n’Run mit spaßigem Mehrspieler-Modus. Das teils unfaire Leveldesign sorgt für viel Frust.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.



ENTWICKLER: CAMELOT, JAPAN (WWW.GAMEBOYADVANCE.DE)

Golden Sun

Als nette Dreingabe hat Entwickler Camelot "Golden Sun" noch einen Link-Modus spendiert. Habt Ihr zwei Module zur Hand, dürft Ihr Eure hochgezüchteten Partys aus dem Hauptspiel in einer Kampfarena gegeneinander antreten lassen. Maximal drei Helden passen dabei in die jeweilige Truppe, der Ablauf orientiert sich an den regulären Gefechten. Insgesamt ein nicht sonderlich spektakulärer, aber für den kleinen Metzelspaß durchaus geeigneter Bonus.



Kneipe, Waffen- und Item-Laden – die schnuckeligen Städtchen laden zum Shopping ein.



Die deutsche Version erreichte uns nicht mehr rechtzeitig, über eventuelle Übersetzungsmängel informieren wir Euch in der nächsten Ausgabe.



Technik, die begeistert: Die malerische Oberweltkarte dürft Ihr zur besseren Übersicht sogar ein Stück wegzoomen.



Gute Zeiten für Handheld-RPGler: Gleich zwei klassische Fantasy-Epen ringen diesen Monat um die Gunst der GBA-Besitzer. Doch während es sich bei Ubis "Breath of Fire" 'nur' um die Umsetzung eines SNES-Klassikers handelt, lässt das Nintendo-Team Camelot ein brandneues Abenteuer auf die Rollenspiel-Fans los. "Golden Sun" versetzt Euch zurück in die goldene Ära der Kopffüßer-Sprites, detaillierter Bitmap-Kulissen und zufallsgenerierter Runden-Kämpfe.

Treffpunkt echter Helden: Im Kolosseum dürft Ihr via Linkkabel die Heldentruppe eines Freundes herausfordern.

Die Macht der Elemente

Den abenteuerlustigen Knaben Isaac und seine Freunde interessiert nichts mehr als die geheimnisvolle Welt der Zauberei (genannt 'Psynergy'). Den lieben langen Tag probieren sich die neugierigen Dreikäsehochs an magischen Tricks, lassen sich von ihrem Mentor Kraden spannende Geschichten aus längst vergangenen Tagen erzählen oder gehen mit dem graubärtigen Weisen auf Entdeckungstour. Eines Tages kommt es bei einer dieser Abenteuerreisen jedoch zu einem folgeschweren Zwischenfall: Während der Erforschung einer verbotenen Höhle stoßen Kraden und seine Schützlinge auf das sagenumwobene Sonnen-Heiligtum, einen Ort an dem das Gleichgewicht der Welt durch die vier Elemente Feuer, Erde, Wasser und Wind seit Urzeiten im Einklang gehalten wird. Zeit zum ehrfürchtigen Staunen bleibt der Entdeckerbande aber kaum, denn urplötzlich taucht eine Gruppe mysteriöser Fremder auf. Gegen die Kräfte der vier Störenfriede haben die Heranwachsenden keine Chance, widerspruchslos händigt Isaac ihnen die just aufgestöberten Element-Steine aus. Doch kaum ist der vierte Klunker seiner Verankerung entrissen, beginnt die Erde zu beben, der Höhlen-Kollaps steht unmittelbar bevor. Mit drei der machtvollen Artefakte sowie Kraden und Eurer Freundin Jenna als Geiseln im Schlepptau flüchten die Schurken vor dem Inferno. Ein Glück, wie sich kurz darauf herausstellt, denn wer die Kraft aller Elemente in seinem Besitz hat, dem steht die Weltherrschaft offen – ein klarer Fall für Isaac & Co.

Reise ins Ungewisse

Lange Märsche auf der Oberweltkarte, Shoppingtouren in lauschigen Fantasy-Städtchen und wagemutige Kerkererkundungen erwarten Eure Heldentruppe auf Ihrer entbehrungsreichen Odyssee. Trefft Ihr dabei auf eine Monsterbande, wird in eine spezielle Kampfarena umgeschaltet. In den rundenbasierten Auseinandersetzungen lasst Ihr die hübsch animierten



Vorbild "Final Fantasy"? Je nach Kombination transformieren die Djinn-Geister in ein anderes optisch beeindruckendes 'Summon'-Monster.

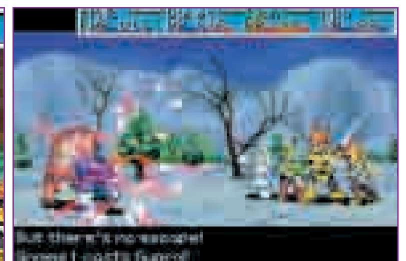


WER SICH "GOLDEN SUN" ENTGEHEN LÄSST, verpasst eines der besten Fantasy-Abenteuer der letzten Jahre. Und das gilt nicht nur für den Handheld-Sektor, auch im Vergleich zu 'großen' RPGs auf stationären Konsolen macht Camelots Genre-Debüt eine hervorragende Figur. Die liebevoll gezeichneten Bitmap-Kulissen strotzen nur so vor Details, sämtliche Charaktere sind wunderschön animiert, vor allem aber in den Kämpfen zeigt das Mini-Modul seine technische Brillanz: Pseudo-3D-Kamerafahrten und -schwenks sowie bombastisch inszenierte Zaubersprüche machen die angenehm zügig ablaufenden Zufallsgefechte zu einem Augenschmaus – im Handheld-Bereich Referenzklasse. Aber auch inhaltlich setzt das Epos Maßstäbe: Der klassische Rollenspiel-Mix aus Kloppen, Aufleveln und Stadtbesuchen wird durch einen Rätselanteil aufgepeppt, der diese Bezeichnung auch wirklich verdient. Im Gegensatz zur versammelten Konkurrenz gehen die Knobeleien nämlich weit über gängiges Schalter-Umlegen-Niveau hinaus und fordern Euren grauen Zellen einiges ab. Für RPG- und Action-Adventure-Fans gleichermaßen ein Pflichtkauf.



Colin Gäbel





Hardware-Power: Mit Kamerafahrten und grafischen Spezialeffekten sind die Zufallskämpfe spektakulär in Szene gesetzt.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.





Ein Besuch beim Heiler (links). Oben: Zwei Psynergy-Sprüche könnt Ihr frei auf die beiden Schultertasten legen.

Ungeheuer blanken Stahl schmecken, mampft bei Bedarf Heilkräuter oder schlagt den Feind mit einem 'Psynergy'-Spruch in die Flucht. Wer sich schonmal an ein Rollenspiel gewagt hat, dürfte also kaum Einstiegsprobleme haben.
Im Vergleich zu den meisten Konkurrenz-Titeln hat Camelot sein Rollenspiel aber noch mit einer ordentlichen Prise Action-Adventure gewürzt. Die übernatürlichen Kräfte Eurer Recken leisten nämlich nicht nur in bewaffneten Konflikten gute Dienste. Auch Alltagssituationen wollen unter dem Einsatz von Magie und Hirnschmalz gemeistert werden. Mit der entsprechenden Psynergy schiebt Ihr z.B. hinderliche Statuen aus dem Weg, zerfetzt per entfesseltem Wirbelwind Dornenranken vor geheimen Höhleneingängen oder ermittelt dank eines nützlichen Gedankenlese-Zaubers die Schuldigen in einem von Diebstählen geplagten Dorf. Knobeleinlagen und Mini-Spiele gehören zum angenehmen Alltag von Camelots Fantasy-Modul. Dabei könnt Ihr die jeweils geforderten Sprüchlein entweder aus dem Status-Menü herauspicken oder per Shortcut die gewünschte Magie einfach frei auf die Schultertasten legen.
Ebenfalls praktisch: Den Spielstand dürft Ihr jederzeit und an jedem Ort auf der Modulbatterie sichern.

Zauberlehrlinge

Überhaupt spielt Magie eine wesentliche Rolle in "Golden Sun". Im Laufe des Abenteuers schließen sich Eurer Party nicht nur weitere menschliche Kameraden, sondern auch zahlreiche Zauberwesen an. Diese 'Djinnis' genannten Helferlein sind jeweils einer der vier Elementarklassen zugehörig und werden von Euren Recken wie ein Rüstungsteil angelegt. Ein verwendeter Djinn ändert nicht nur die Attribute des entsprechenden Heroen (ein Feuerwesen ermöglicht so mächtige Hitze-Angriffe und macht den Recken gegen selbige resistenter), sondern stellt Euch auch wirkungsvolle Zauber zur Verfügung. Zudem könnt Ihr die Biester auch direkt beschwören: Je nach Zahl und Zusammensetzung der zugeteilten Djinnis, wüten die entfesselten Biester in den unterschiedlichsten Erscheinungsformen in den Reihen des Feindes. *cg*





Spielspaß 90%

HERSTELLER: Nintendo
ZIRKA-PREIS: 45 Euro
GRAFIK: 84% SOUND: 81%

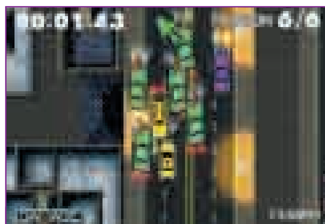
Grandioses Rollenspiel-Ereignis mit effektvoller Optik und anspruchsvollem Knobeleinschlag – kaufen!

ENTWICKLER: Rebellion, England (www.rebellion.co.uk)

Midnight Club Street Racing



Mit reichlich Verspätung trifft ein PS2-Starttitel auf dem GBA ein: Bei "Midnight Club Street Racing" braust Ihr zu nächtlicher Stunde durch die Metropolen New York und London. Aus der Vogelperspektive steuert Ihr Euer Bitmap-Vehikel durch den zivilen Straßenverkehr und haltet nach Kontrahenten Ausschau. Habt Ihr diese lange genug verfolgt, fordern sie Euch zu Duellen heraus, bei denen Ihr in der Regel am Ende einer Checkpoint-Serie als Erster ankommen sollt.
Leider klingt das Grundprinzip um einiges spannender, als dessen Umsetzung tatsächlich ist: Die immer gleich ablaufenden Rennen nerven Euch mit Gegnern, die grundsätzlich stur ihrer Spur folgen. Noch lästiger sind die Suchphasen, bei denen Ihr regelmäßig wegen sinnlos umherrollender Autos Euer Ziel aus den Augen verliert. Über den Geniestreich, auf dem ohnehin so dunklen Display des GBA ein Rennspiel ausgerechnet in der Nacht ablaufen zu lassen, braucht man keine Worte zu verlieren – so macht's wenig Spaß. *us*



Eure Gegner sehen nicht nur aus wie geklont, sie verhalten sich auch identisch.

Spielspaß 47%

HERSTELLER: Digital Sales
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 63% SOUND: 60%

Unübersichtliche und ermüdende Raserei, die mit stockdunkler Grafik und tumben Gegnern nervt.

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 1/2001 getestet (Abwertung auf 64% Spielspaß).

ENTWICKLER: Rebellion, England (www.rebellion.co.uk)

Snood



Bekennender "Bust-A-Move"-Fanatiker trifft billigen Vollpreis-Clone: Schon die auf der Verpackung vielgepriesene Vergangenheit von "Snood" lässt Böses erahnen. Das Spiel gibt's nämlich als 15 Dollar teure PC-Sharewareversion bzw. kostenlosen Download im Internet – angeblich vier Millionen User sollen sich die Puzzelei schon auf ihre Rechner gezogen haben. Als Gratis-Zeitvertreib mag "Snood" auch durchgehen, in der abgespeckten, zirka hundert Levels langen GBA-Variante ist der Titel aber gelinde gesagt Kundenverarsche. Grafisches Simpel-Design ohne den Charme des Taito-Vorbilds ließen sich noch verschmerzen, wenn wenigstens Optionalität und Umfang stimmen würden. Tun sie aber nicht: Spielt im 'klassischen' Modus einen Zufallsbildschirm, besteht bei der 'Reise' fünf Levels in ansteigender Schwierigkeit oder zockt je 50 Sets in der Puzzle- (mit begrenzter Zahl bunter Geschosse) bzw. Zeitvariante (mit Sekundenlimit). Das war's – KI-Charaktere für ein Duell fehlen ebenso wie jegliche Innovation. Und ein menschlicher Gegner benötigt auch noch ein eigenes Modul – Frechheit. *sf*



Ganz was Neues: Mit der Kanone verschießt Ihr bunte Köpfe. Treffen sich drei gleichfarbige, verschwinden sie.

Spielspaß 30%

HERSTELLER: Digital Sales
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 28% SOUND: 29%

Unverfrorene, primitive "Bust-A-Move"-Kopie mit billiger Optik und geringem Umfang.

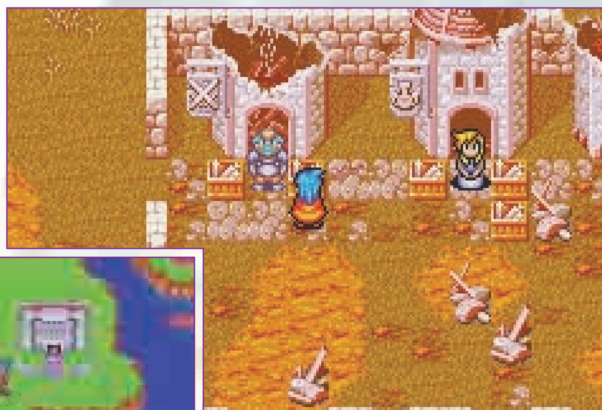
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.UBISOFT.DE)

Breath of Fire



Lila Bullen und Knochenfische – die fantasievollen Biester sind wie Eure Helden hübsch animiert.



Wucher: Auch nach der Zerstörung des Heimatdorfs verlangen die Händler gesalzene Preise.

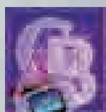


Alles beim Alten: Nicht nur in Kerkern, auch auf der tristen Oberwelt stellen sich griesgrämige Ungetüme zum Duell.

Remake, die Zweite: *Habt Ihr den Endgegner besiegt, wartet in Japan schon Nachschub. "Breath of Fire 2" erschien seinerzeit mit englischen Bildschirmtexten offiziell fürs SNES in Deutschland und wurde für die GBA-Neuauflage ebenfalls einer Frischzellenkur unterzogen. Neben den bereits aus Teil 1 bekannten Neuerungen kommt Ihr hier sogar in den Genuss einer Handvoll hübscher Zwischensequenzen – hoffen wir, dass sich Publisher Ubi Soft mit der Übersetzung nicht allzuviel Zeit lässt.*



Der beliebteste "BoF"-Charakter: Katzenmädel Katt hört im japanischen Original auf den Namen Rinpoo.



Vor langer Zeit lebten die Drachen-Clans in Frieden und Harmonie. Doch diese schönen Tage waren vorbei, als die Göttin Milia der Welt der Feuerspucker einen Besuch abstattete: Die gute Frau bot nämlich an, jeden Wunsch zu erfüllen. Das fanden die dunklen Drachen so toll, dass sie direkt einen Krieg vom Zaun brachen, um die Dame ganz für sich zu haben. In letzter Sekunde gelang es den Weisen, die Göttin mit Hilfe von sechs Schlüsseln zu versiegeln – die Gefahr ward gebannt. Doch viele Jahre später sind die Dunkel-Echsen wieder auf dem Vormarsch und zwar gen Dogen, der Heimat der letzten Lichtdrachen. Euer Held erwacht, als die finsteren Gesellen das Dorf entzünden. Die einzige Rettung: Eure Schwester verwandelt die Leute zu Stein, um sie vor dem Feuer zu schützen und stellt sich den Angreifern. Als Ihr zu Euch kommt, ist alles vorbei: Dogen liegt in Trümmern und Euer Schwesterherz ist fort. Für den aufrechten Held ist es selbstverständlich, Schwert und Rüstung zu packen und ins Abenteuer zu ziehen.

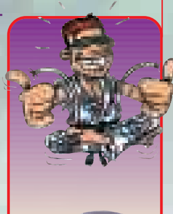
Ab hier geht alles den gewohnten Gang: Monster schnetzelt Ihr in rundenbasierten Zufallskämpfen, sieben weitere Mitstreiter lest Ihr im Lauf Eurer Reise auf und mit verdientem Geld besorgt Ihr Euch allerlei Heiltränke und Ausrüstung. Eine Besonderheit stellen die Spezialfähigkeiten Eurer Mitstreiter dar: Während sich Hauptfigur Ryu im Eifer des Gefechts in einen schuppigen Drachen verwandelt, um den Gegnern mit flammendem Atem im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle heiß zu machen, geht der pelzige Waldläufer Bow mit dem Bogen auf die Jagd nach Lebensenergie spendendem Wild. Die geflügelte Schönheit Nina trägt Euch wiederum auf ihren Schwingen sicher durch die Lüfte. So manches Rätsel lässt sich nur durch die geschickte Kombination der verschiedenen Fertigkeiten lösen. Für die kleine Ruhepause zwischendurch haltet Ihr in bester "BoF"-Tradition die Angelrute ins kühle Nass. Gespeichert wird in speziellen Drachentempeln, müsst Ihr das Spiel kurzfristig beenden nutzt Ihr eine Schnellspeicherfunktion. Doch Vorsicht – dieser Spielstand wird nach dem Laden automatisch gelöscht! Auch das Link-Kabel kommt zum Einsatz: Ausgedehnte Multiplayer-Partien werden zwar nicht geboten, aber zumindest könnt Ihr mit einem Freund erbeutete Gegenstände tauschen. *tn*



Schleimbatzen in allen Variationen gehören zum Standard-Monster-Repertoire der "Breath of Fire"-Saga



GUT GEALTERT – AUCH NACH SIEBEN JAHREN hat der erste Teil der beliebten "Breath of Fire"-Serie nichts von seinem Charme verloren: Die Charaktere und ihre Fähigkeiten begeistern noch genau so wie die einfache, aber gut erzählte Geschichte. Gleiches gilt für die Optik, die im Vergleich zum SNES-Original sogar noch einen Tick besser rüberkommt. Vor allem die isometrisch dargestellten Zufallskämpfe gefallen mit witzigen Monstern und hübschen Animationen. Zugunsten der Zugänglichkeit wurde der knackige Schwierigkeitsgrad des Originals auf ein moderates Niveau gesenkt. Auch die neue Renn-Funktion und das vereinfachte Kampfsystem macht Genre-Greenhorns den Einstieg leicht. Ein besonderes Lob geht an die deutsche Übersetzung: Die stimmungsvollen Texte fallen weder durch üble Rechtschreibfehler noch übertrieben prollige Wortwahl auf – auf Wunsch habt Ihr zudem Zugriff auf die englischen Texte. Zwar kann "Breath of Fire" nicht ganz mit "Golden Sun" mithalten, hat aber seine eigenen Qualitäten und bietet Einsteigern wie Fortgeschrittenen klassisch-gute Rollenspiel-Kost.



David Mohr

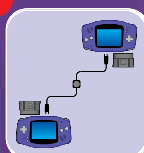




Die Übersetzung ist hervorragend gelungen. Links: Den Speicherdrachen erzählt Ihr Eure bisherigen Erlebnisse.

HERSTELLER	Capcom
ZIRKA-PREIS	55 Euro
GRAFIK	76%
SOUND	71%
Spielspaß	84%

Tolles Remake des SNES-Klassikers: Dank einiger sinnvoller Neuerungen auch für RPG-Veteranen interessant.



ANDERE VERSIONEN

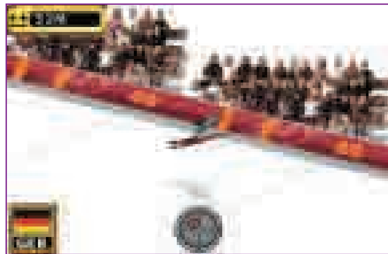
Das Super-Nintendo-Original wurde im Import-Test der MAN!AC 10/94 mit 84% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: DC Studios, USA (www.dc-studios.com)

Salt Lake 2002



Auch am GBA geht der Olympia-Trubel nicht spurlos vorbei: Das offizielle Spiel zum globalen Sporttreff fordert Euch wie schon auf der PS2 in einem halben Dutzend Disziplinen zur Jagd auf Medaillen heraus.



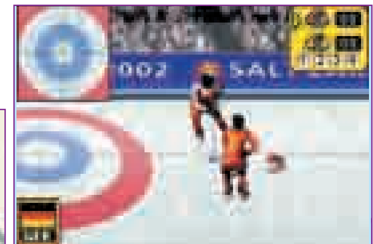
Das Skispringen ist zwar recht primitiv, aber noch mit am unterhaltsamsten: Bleibt in der Kreismitte, um weit zu fliegen.

Beim Handheld-"Salt Lake 2002" sind allerdings zum Teil andere Sportarten vertreten: So flogen die Trickskiakrobaten mitsamt ihrem Schanzensprung aus dem Programm, dafür dürfen die gemütlicheren Curler mit nach Utah. Hier wie dort ist Skispringen, Zweierbob, zweimal Alpinski (Abfahrtslauf und Slalom) sowie der Parallelslalom der Snowboarder im Angebot.

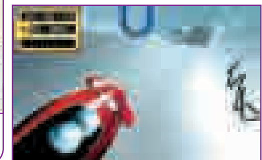
Neben einer kompletten Olympiade trainiert Ihr einzelne Disziplinen oder versucht Euch am Arcade-Modus: Hier müsst Ihr Höchstzeiten unter- bzw. Mindestweiten überbieten und dürft Euch insgesamt maximal drei Fehlversuche leisten. Bis zu vier Spieler wetteifern gegeneinander – allerdings nicht per Link, sondern der Reihe nach. *us*



Aus eins mach drei: Das alpine Disziplinen-Trio auf Ski und Snowboard spielt sich nahezu identisch.



Geniale Idee: Beim Curling dürft Ihr vor dem Steinwurf nicht mal richtig zielen.



Das Pseudo-3D beim Zweierbob wirkt mangels Details rund um den Kurs reichlich mager

DIE GBA-ENTWICKLER MÜSSEN SICH schon ziemlich angestrengt haben: Denn so leicht ist es nicht, das ohnehin schon enttäuschende PS2-Vorbild noch zu unterbieten – welcher Wahnsinnige hat nur entschieden, ausgerechnet Curling als neue Disziplin einzuführen? Diese Disziplin kann zwar ganz nett sein (siehe das PS2-"ESPN International Winter Sports"), macht aber keinen Sinn, wenn dicke Design-Patzer das Ganze zum reinen Glücksspiel machen. Die restlichen Sportarten passen sich dem schwachen Niveau an: Das einfache Skispringen bringt wie auch das dezent dröge Bobfahren wenigstens etwas Laune. Unübersichtlich wird's wiederum bei den spielerisch ohnehin kaum zu unterscheidenden Alpin- und Snowboard-Wettbewerben.



Ulrich Steppberger

Spielspaß 46%

HERSTELLER	Ubi Soft
ZIRKA-PREIS	55 Euro
GRAFIK	65%
SOUND	51%

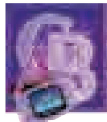
Dröge Sammlung von nur sechs Olympiadisziplinen, denen es kräftig an Abwechslung und Gehalt fehlt.

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 3/2002 mit 53% Spielspaß getestet.

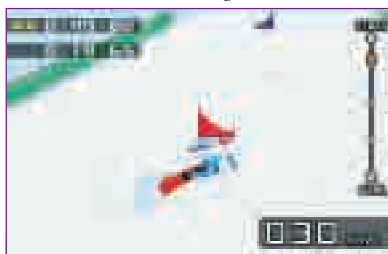


ENTWICKLER: Konami Osaka, Japan (www.konami-europe.com)

ESPN Int. Winter Sports

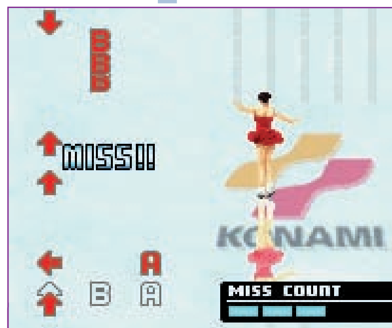


Konamis 'ESPN'-Allround-Lizenz darf natürlich auch zur Olympiade nicht fehlen: Wie beim Konkurrenten "Salt Lake 2002" kämpft Ihr in mehreren Disziplinen um Ehre und Edelmetall. Auch hier wurde von den 10 Sportarten der Heimkonsolenfassung eine Handvoll ausgetauscht: Statt Curling wird Biathlon geboten, der normale Eisschnelllauf wich der flotteren Shorttrack-Variante, die Bobfahrt wurde durch den Rodel ersetzt. Zudem düst Ihr statt mit Alpin-Ski nun auf dem Snowboard durch enge Tore. Auf PS2 wie GBA verlustiert Ihr Euch mit Abfahrt, Buckelpiste, Eiskunstlauf, zwei Skisprung-Varianten und der Boarder-Halfpipe – ganz nach Disziplin ist dabei schnelles Knopfdrücken, meistens aber eher Rhythmusgefühl oder gutes Timing gefragt.

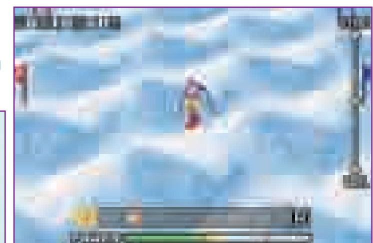


Die Mode-7-artige Darstellung bei Snowboard- und Alpinrennen ist zwar simpel, aber effektiv.

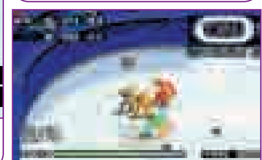
Je nach Spielmodus tretet Ihr zu einer Ausscheidung oder einer ganzen Olympiade an. Als besonderer Leckerbissen dient der klug durchdachte Linkmodus, dank dem Ihr mit nur einem Modul gegen bis zu vier Freunde um den Sieg wetteifern könnt. *us*



Ganz schön knackig: Die 'Bemani'-Übungen beim Eiskunstlauf fordern bereits auf der einfachsten Stufe.

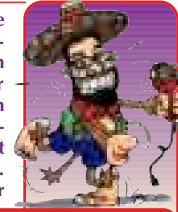


Taktgefühl ist beim hübsch anzusehenden Buckelpistenfahren besonders wichtig



Gedrängel auf dem Eis: Bei der Tempodisziplin Shorttrack sind gleich vier Läufer am Start.

2:0 FÜR KONAMI: Auch im Handheld-Bereich tritt das gelungene "ESPN International Winter Sports" die offizielle "Salt Lake"-Konkurrenz gnadenlos in die Tonne. Die zehn Disziplinen bieten eine Menge Abwechslung, gerade das neue Biathlon macht wesentlich mehr Laune als Curling. Zwar sehen einige Sportarten wie die Alpindisziplinen nicht besonders schick aus, echte Durchhänger gibt es aber erfreulicherweise keine. Dank intelligenter Steuerung verkommt die Mini-Olympiade nicht in sinnloses Knopfhämmern, sondern fordert Allroundkönnen von Euch. Motiviert die Rekordjagd schon alleine, macht's mit vier Spielern noch mehr Spaß: Für den tollen Link-Modus verdient sich Konami ein dickes Sonderlob.



Ulrich Steppberger

Spielspaß 82%

HERSTELLER	Konami
ZIRKA-PREIS	55 Euro
GRAFIK	74%
SOUND	63%

Abwechslungsreiche und unterhaltsame Kollektion von Wintersportarten mit vorbildlicher Link-Funktion.

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 3/2002 mit 53% Spielspaß gewertet.

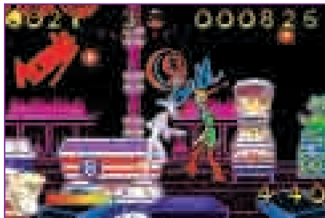


ENTWICKLER: Creations, USA (www.thq.de)

Scooby-Doo und die Cyber-Jagd



Um einen fiesen Computervirus zu stoppen, muss die Gang rund um den Cartoon-Hund durch ein halbes Dutzend Levels wuseln und Hinweise nach dem Urheber des Programms suchen – dummerweise fällt dies weder besonders spannend noch fordernd aus: Stattdessen latscht Ihr unmotiviert durch immerhin ansehnliche Optiken und sammelt Gegenstände ein, ohne von den harmlosen Gegnern großartig gestört zu werden. Für etwas Abwechslung sorgen zumindest seitlich scrollende Fahrten auf Schneebobs und Jet-Skis, die sich aber schnell als nur geringfügig anspruchsvollere Ausweichübungen entpuppen. Auf Scooby-Doos mittelmäßige "Cyber-Jagd" können Handheld-Hüpfer getrost verzichten, Fans der Zeichentrickhelden werden immerhin besser unterhalten als die Feuerstein-Anhänger (siehe rechts). *us*



Allein gegen den Killervirus: Ob der Spät-Hippie Shaggy die Konfrontation im öden Endkampf übersteht?

Spielspaß **51%**

HERSTELLER: THQ
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 66% SOUND: 54%

Dröge Sammlung schlichter Jump'n'-Run-Levels und Geschicklichkeitstests ohne Tiefgang.

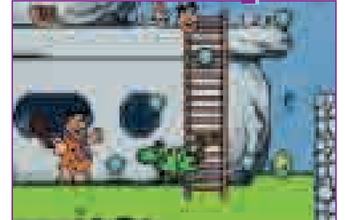
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: H2O, Kanada (www.h20ent.com)

Familie Feuerstein: Bedrock steht Kopf



Das hat die Zeichentrick-Sippe aus der Steinzeit nicht verdient, – "Bedrock steht Kopf" taugt dazu, selbst dem treuesten Feuerstein-Fan seine Lieblinge zu verleiden: Um Barney vor dem bösen Dr. Sinister zu retten, quält Ihr Euch als Fred durch ein Dutzend fade Hüpfspiel-Levels. Neben der Primitiv-Steuerung nerven Euch schlichte Grafik, unmusikalische Töne aus dem Lautsprecher und das grundsätzlich nervige Design: Regelmäßig erwischen Euch Gegner außerhalb des Sichtbereichs, andauernd hüpft Ihr mangels Orientierung an Plattformen vorbei oder ärgert Euch darüber, dass fast alle Feinde mehrere Treffer brauchen. Dazu gibt's natürlich nicht mal Passwörter – schaut Euch lieber die Serie zum x-ten Mal an. *us*



Komm her, du Rasenmäher: Selbst simple Gegner wie diese kippen erst nach mehreren Treffern um.

Spielspaß **35%**

HERSTELLER: Swing
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 51% SOUND: 32%

Enttäuschendes Simpel-Jump'n'Run, das mit nervigen Passagen und lahmer Technik anödet.

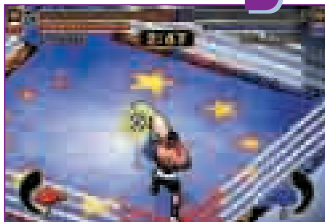
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Virtucraft, England (www.virtucraft.com)

Mike Tyson Boxing



Nachdem bereits Karatekas und Wrestler auf dem GBA ihr Können präsentieren durften, sind nun auch Liebhaber des traditionellen Faustkampfs an der Reihe – Ubi Soft schickt sein Boxspiel unter dem Namen der psychisch dezent instabilen Kampfmaschine Mike Tyson an den Start. Je nach Spielmodus steigt Ihr zu einem Einzelduell in den Ring (wahlweise via Link gegen einen menschlichen Kontrahenten), tretet zu einem Turnier im KO-Modus an oder macht Euch als Frischling an eine Weltkarriere. Leider läuft das Geschehen immer gleich fade ab: Zwei mäßig animierte Sprites taumeln durch den Polygonring und prügeln aufeinander ein. Mit den Schultertasten weicht Ihr Schlägen aus, die beiden anderen Knöpfe nutzt Ihr für Eure gewalttätige Antwort. Je länger Ihr drückt, desto wuchtiger wird die Aktion, allerdings ist sie dann auch leichter für Euer Gegenüber erkennbar. Mangels Schlagvarianten verabschiedet sich bereits kurz nach dem Gong der taktische Aspekt und nimmt viel vom Spielspaß mit. Auch die halbwegs vielfältigen Optionen mildern kaum die Eintönigkeit. *us*



Das sieht nicht gut aus: Geht dieser Superschlag durch, liegt der liebe Mike schnell mal am Boden.

Spielspaß **56%**

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 57% SOUND: 61%

Ordentlich aufgemachtes, aber spielerisch schlichtes Boxen, dem es an Abwechslung mangelt.

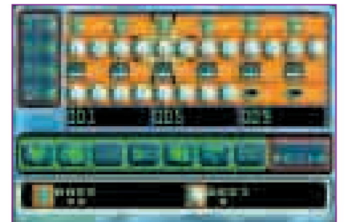
ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 12/2000 mit 58% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Jester Interactive, England (www.jesterinteractive.co.uk)

Pocket Music



Ubi Soft sichert sich mit "Pocket Music" den Preis für das bislang ungewöhnlichste GBA-Produkt: Das ursprünglich auf PSone und PS2 dudelnde Kompositionsprogramm steht auf Nintendos Winzling seinen Vorbildern nur wenig nach. Zwar wurde der komplette Video-Editor geknickt (grafische Abwechslung ist nur noch in Form verschiedener Designs der Bedienoberfläche vorhanden) und die Anzahl der Musikspuren auf sechs reduziert, doch auch damit lässt sich eine Menge anfangen. Die auf dem Modul anwählbaren Demosongs inklusive einer gelungenen Neufassung von Eminems 'My Name is' klingen durchaus hörenswert und lassen vermuten, was für Audiopower in der GBA-Hardware steckt. Natürlich dürfen zahllose wählbare Sprach- und Instrumentensamples aller möglichen Stilrichtungen nicht fehlen, findige Köpfe mit ausreichend Geduld basteln sich flotte Beats ebenso zusammen wie rockige Hymnen. Ob das auf dem Winzling mit seinen schmalbrüstigen Lautsprechern wirklich Sinn macht, ist eine andere Sache – ambitionierte Klangkünstler wagen zumindest einen Blick. *us*



Viele bunte Symbole: Um brauch- und hörbare Ergebnisse zu erzielen, braucht Ihr viel Eingewöhnungszeit.

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 28% SOUND: 80%

Leistungsfähiger und eingängig bedienbarer Musikbaukasten: Für mobile Komponisten interessant.

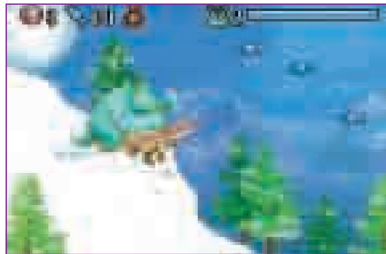
ANDERE VERSIONEN
Die Musiksoftware gibt es in zweifacher Ausführung auf der PSone sowie als "MTV Music Generator" auf der PS2. Zudem ist eine Game-Boy-Color-Variante in Arbeit.

ENTWICKLER: NATSUME, JAPAN (WWW.THQ.DE)

Monster AG



Wenn ein neuer Disney-Film erscheint, darf eine GBA-Umsetzung natürlich nicht fehlen – auch das putzige "Monster AG" aus den digitalen Pixar-Schmieden bildet da keine Ausnahme. Als blauer Obererschrecker Sulley müsst Ihr dafür sorgen, dass die Schlafzimmertür der kleinen Buh wieder repariert wird, bevor der böse Randall Eurer Karriere den Garaus macht. Dazu stapft Ihr durch fünf Welten mit mehreren Levels und ortet mit Hilfe einer Karte die zersplitterten Einzelteile. In bewährter Hüpfspielmanier weicht Ihr auf dem Weg den fiesen Agenten der Kindersuchagentur aus. Ist eine Konfrontation unvermeidbar, erschreckt Ihr sie kurzerhand mit einem Schrei oder setzt die mächtige Lachkanone ein, deren Vorrat Ihr dank herumliegender Extras regelmäßig auffüllt. Habt Ihr alle Teile eines Abschnitts gefunden, dreht und wendet Ihr sie solange, bis sie in den angeknacksten Türrahmen passen. Gelegentlich findet Ihr den Zugang zu einem Bonuslevel, der Sulley auf einen verschneiten Berghang versetzt: Auf der Flucht vor einer heranwalzenden Schneekugel braust Ihr mit einem Rodel los, springt über Gletscherspalten und sammelt praktische Extras ein. *us*



Es geht bergab: Im Bonuslevel wird Sulleys Jagd nach nützlichen Extras von der massiven Schneekugel gefährdet.



Euer neidischer Kontrahent Randall lässt sich am Ende der ersten Welt für einen Bosskampf blicken.

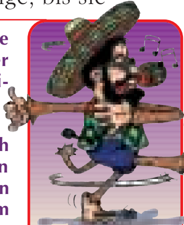


Basteln für Einsteiger: Das Einpassen der Türteile ist ein nettes Extra.

Gold an der Kinokasse ***war für Disney die "Monster AG"-Filmvorlage: Satte 250 Millionen Dollar spielte die originelle Pixar-Produktion allein in den US-Lichtspielhäusern ein.***



PUNKTSIEG FÜR DAS HANDHELD: Bei "Monster AG" geht die GBA-Version im Vergleich zu den anderen Fassungen als Sieger hervor. Zwar gewinnt auch hier das Spielprinzip keinen Originalitätspreis, doch die putzige Sammelei macht durchaus Spaß. Das liegt zum einen an der schicken Präsentation mit bunten Szenarien und einem großen, fein animierten Sulley. Zum anderen seid Ihr mit der Suche nach den Türteilen eine Weile beschäftigt, zumal das nette Bonuslevel für einen Schuss Abwechslung sorgt. Die wiederum wird in den normalen Abschnitten wegen der fast immer gleichen Gegner etwas vermisst. Die Knobelei beim Einpassen der Stücke ist zwar nicht komplex, aber dennoch ansprechend – Junge und Junggebliebene spielen's an.



Ulrich Steppberger

Spielspaß **68%**

HERSTELLER	THQ
ZIRKA-PREIS	55 Euro
GRAFIK	72%
SOUND	59%

Knuddlige Lizenz-Mischung aus Such- und Geschicklichkeitsübung: Dank netter Aufmachung motivierend.

ANDERE VERSIONEN

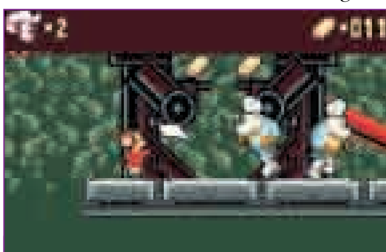
Auf der PS2 erhielt "Monster AG " in MAN!AC 2/2002 54%, auf der PSone 62%.

ENTWICKLER: HOKUS POKUS GAMES, DÄNEMARK (WWW.SWING-GAMES.COM)

Feivel: Der verborgene Schatz



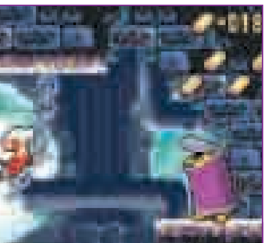
Nach einer Wagenladung 'Tiny Toons'-Titel entstaubt Swing zwischendurch mal wieder andere Lizenzen: Basierend auf den Don-Bluth-Zeichentrickfilmen wuselt Ihr bei "Feivel der Mauswanderer und der verborgene Schatz" als gleichnamiger Nagetierjüngling durch ein traditionelles 2D-Jump'n'Run. Um seinem alten Kumpel Willy Burp zu helfen, muss Feivel durch sechs Szenarien mit je drei Levels reisen und die Teile einer Schatzkarte finden. Neben genretypischen Tücken wie bodenlosen Abgründen, haarigen Hüpfpassagen und plötzlich unter Euch wegbrechenden Plattformen, schlagt Ihr Euch dabei mit den Schergen des bösen Cat Malone herum: Die Fieslinge räumt Ihr entweder mit einem beherzten Hüpfer aus dem Weg oder Ihr nutzt Euren Cowboyhut als Geschoss – normalerweise kommt dieser wie ein Bumerang wieder zurück. Bei Fehlwürfen müsst Ihr ihn dagegen erst wieder einsammeln, sonst steht Ihr eine Weile wehrlos da. *us*



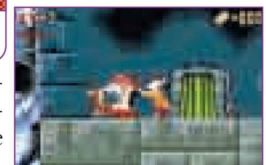
Später seid Ihr auch mal mit dem Zug unterwegs: Erwischen Euch die Gegner, droht der Sturz auf die Gleise.



Gegen die Endgegner kann Feivel so nichts ausrichten – in der Umgebung finden sich aber meist Hilfsmittel

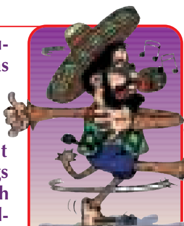


Da staunt die Dose: Feivel überwindet Abgründe fast so geschickt wie Tarzan.





LASST EUCH VON DER KINDERFREUNDLICHEN LIZENZ nicht täuschen: Hinter "Feivel" steckt ein unterhaltsames Jump'n'Run, das auch für ältere Zocker tauglich ist. Das traditionelle Gehüpfe stellt eine angenehme Erinnerung an selige Bitmap-Zeiten dar und ist zugleich ein durchaus abwechslungsreicher Geschichlichkeitstest, der nur selten mit unfairen Stellen nervt. Die farbenfrohen Szenarien gefallen mit schicken Hintergründen und putzigen Gegnern, von denen ich mir allerdings mehr als nur ein oder zwei verschiedene pro Level gewünscht hätte. Durch den Hut als Wurfwaffe kommt sogar ein Schuss Taktik mit ins Spiel, was allerdings auch die einzige halbwegs frische Idee ist. Wer altmodische Jump'n'Runs mag, gibt "Feivel" eine Chance.



Ulrich Steppberger

Spielspaß **72%**

HERSTELLER	Swing
ZIRKA-PREIS	55 Euro
GRAFIK	75%
SOUND	71%

Hübsches und motivierendes Jump'n'-Run im alten 2D-Stil: Zwar spürbar innovationsarm, aber dennoch spaßig.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: DC Studios, USA (www.dc-studios.com)

NBA Jam 2002



Auf Heimkonsolen erspart uns Acclaim wohlweislich eine neuerliche Pleite, dafür sind jetzt Handheldsportler dran: ”NBA Jam 2002” beweist auf dem Nintendo-Winzling, dass ein ausgelutschtes Spielprinzip mit fortgeschrittenem Alter nicht automatisch besser wird. Wie üblich tretet Ihr im arcadelastigen Basketball mit zwei Recken gegen ein anderes Team an, allerdings wundert Ihr Euch selbst im kleinen Display über die obskuren Verrenkungen der Sportler. Auch der Ball fliegt oftmals auf sonderbare Weise durch die Gegend, worunter das ohnehin nicht sonderlich realistische Spiel noch mehr leidet.



Pixelpower: Bei den grobschlächtigen Sportlern tut Ihr Euch schwer, die realen Vorbilder zu identifizieren.

Nette Gags wie ein auf Extraeinsatz ausgelegter Spielmodus und der plappernde Kommentator gleichen diese Mängel nur bedingt aus. Wieso ein naheliegender Link-Modus fehlt, ist zudem rätselhaft. Wer unbedingt Dirk Nowitzki nacheifern will, wagt ein Probematch, der Rest kann gut drauf verzichten. *us*

Spielspaß **52%**

HERSTELLER: Acclaim
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 57% SOUND: 65%

Wirres Simpel-Basketball mit unrealistischem Spielverlauf: Trotz vieler Optionen wenig prickelnd.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Full Fat, USA (www.full-fat.com)

In einem Land vor unserer Zeit



Nicht immer, aber immer öfter: Wenn Swing auf dem GBA ein Lizenzspiel rausbringt, steckt in der Regel ein Jump'n'Run dahinter – so auch bei ”In einem Land vor unserer Zeit”. Als Zeichentrickdino wuselt Ihr durch fünf Welten, sammelt Blätter ein und weicht fiesen Urtieren aus. Die schlichte Standardformel wird immerhin dadurch aufgelockert, dass Ihr in späteren Abschnitten je nach Aufgabe zu anderen Artgenossen wechselt oder in Minispielen wie einem Simpelflipper verlorene Leben zurückgewinnt.



Und wohin nun? Knuddeldino Littelfoot weiß ebenso wie Ihr nicht immer, wo es weitergehen soll.

Dafür nerven Euch in den normalen Hüpfabschnitten die teilweise schlichte Grafik und Stellen, bei denen Ihr auf gut Glück ins Leere springen müsst – angesichts seltener Checkpoints und nur einem Passwort pro Welt ist das ärgerlich. Don-Bluth-Jünger sind mit ”Feivel” etwas besser bedient. *us*

Spielspaß **59%**

HERSTELLER: Swing
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 58% SOUND: 52%

Akzeptable Hüpferei mit einer Handvoll netter Rätsel. Auf Dauer zu unübersichtlich und fade.

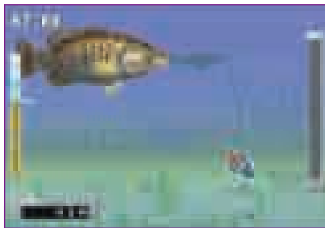
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: KCE Osaka, Japan (www.konami-europe.com)

Bass Tournament



Ein Angelspiel für unterwegs? Eigentlich eine hervorragende Idee, bereut man doch gerne die Verschwendung kostbarer Freizeit beim Fischen vor dem heimischen Bildschirm. Dank Konami dürft Ihr jetzt auch im öffentlichen Nahverkehr die Leine in Barschhaltige Ökosysteme eintauchen und grätiges Getier im Dutzend rausholen. Zwei Modi führen Euch ans feuchte Nass: Beim ‘Free Fishing’ wählt Ihr einen der etwa 15 Spots an drei Seen, übt die Handhabung der Angel und testet allerlei Köder zu unterschiedlichen Tageszeiten und Temperaturbedingungen aus. Habt Ihr genug vom Spaßfischen, nehmt Ihr an einem Wettbewerb bestehend aus Qualifikations- und Endrunde teil, in dem es auf bestimmte Zielfische geht.



Feucht, aber nicht fröhlich: Seitlich scrollend zieht Ihr diverse Barsch-Rassen aus dem Pixel-Teich.

Netterweise dürft Ihr jederzeit speichern, die besten Stücke Eurer Beute lassen sich zudem im ‘Live Well’ begutachten. Der Angelvorgang an sich geht arg simpel vonstatten: Schnur auswerfen, mit dem Köder im seitlich scrollenden Wasser rumwackeln und bei gehaktem Fisch wieder einziehen – das war's. Nicht zuletzt wegen des seltsamen Verhaltens der Barsche unmotivierend und fad. *sf*

Spielspaß **54%**

HERSTELLER: Konami
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 59% SOUND: 58%

Langweilige Angelei, die unter primitiver Steuerung und Optionsmangel leidet. Meditativ wertvoll.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Ubi Studio Italy, Italien (www.ubisoft.de)

Rainbow Six



Ubi Soft – die Meister des Ausschlachtens bekannter Marken auf allen erdenklichen Plattformen. Logisch, dass dank Übernahme von Tom Clancys Studio Redstorm auch der Taktik-Shooter ”Rainbow Six” eine GBA-Umsetzung spendiert bekommt. Allerdings seht Ihr nach der Zusammenstellung und Ausstaffierung Eurer vierköpfigen Anti-Terror-Truppe das Geschehen in zu befreienden Botschaften oder Industrieanlagen nicht aus der Ego-Perspektive. Kleine Pixel-Männchen wandern wie an der Perlenschnur aufgereiht durch mäßig hübsch gestaltete Szenerien. Eure Hauptaufgabe: Eleminiert die politisch verwirrten Eindringlinge und befreit deren Geiseln. Doch das Ausschalten der Bewacher durch eine reiche Waffenpalette wie Shotgun, Granate, Pistole, Sturmgewehr oder Sniper-Wumme ist nur die halbe Miete – die Zivilisten müssen auch (lebend) in sichere Bereiche geführt werden.



Vier Freunde müsst Ihr sein: Falls der gerade gewählte Kamerad stirbt, wechselt Ihr einfach zum nächsten.

Durch diverse Tasten-Kombos stehen Euch allerlei Aktionen zur Verfügung, gelungene Sprachausgabe begleitet Euren Einsatz. Nichtsdestotrotz mutiert der Taktiktitel auf dem GBA zur mäßig spannenden Ballerei. *sf*

Spielspaß **58%**

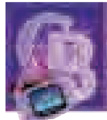
HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 62% SOUND: 71%

Mit Winz-Sprites auf Terroristenjagd: Unspektakuläre Iso-Ballerei ohne den Tiefgang des Originals.

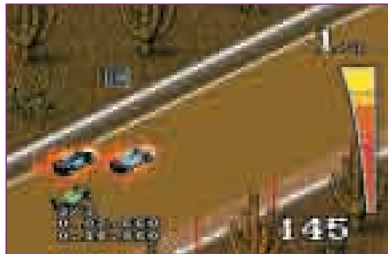
ANDERE VERSIONEN
”Rainbow Six” ist bereits auf Dreamcast (MAN!AC 2/2001, 65%), N64 und PSone (MAN!AC 12/99, 80% bzw. 70%) erschienen.

ENTWICKLER: Crawfish Interactive, England (www.crawfish.co.uk)

Driven



Nach den erfolglosen Ausflügen ins Kino und auf die PS2 versucht das CART-Epos "Driven" es nun auch auf dem GBA. Während die meisten anderen Handheld-Rennspiele derzeit auf Pseudo-3D und Mode-7-artige Spielereien setzen, orientiert sich "Driven" an traditionellen Vorbildern wie "R/C Pro-Am" und illustriert die flotte Raserei isometrisch: Ihr seht also Euren Mini-Rennwagen und die Umgebung von schräg oben. Der Spielablauf wiederum gleicht dem der PS2-Fassung: In Testfahrten und Zeitrennen lernt Ihr die acht Strecken vom Hochgeschwindigkeits-Oval bis zum engen Innenstadtkurs in New York kennen. Dann tretet Ihr in Einzelwettbewerben gegen elf Konkurrenten an oder spielt die Handlung des Films nach: Je nach Situation müsst Ihr dabei vorgeschriebene Bestzeiten unterbieten, einen bestimmten Kontrahenten abhängen oder auch mal bei voller Fahrt ein paar Münzen aufsammeln. Erfolgreichen Piloten winken Bonusautos und -strecken, gesellige Raser stecken bis zu vier GBAs zusammen und treten gegeneinander an – mit einem Modul auf nur einer Strecke, sonst stehen mehr zur Wahl. *us*



Die 'Zone' schlägt auch auf dem GBA zu: Der Hochgeschwindigkeitsrausch wird hier durch Flammen symbolisiert.



Formationsfahren: Die Konkurrenz klemmt Euch gerne mal in einen kollisionsträchtigen Pulk ein.



Was kommt nun? Führung bedeutet leider oft auch Blindflug.

***Auf dem kleinen** Display wären die Filmstars Stallone, Schweiger & Co. zwar ohnehin nur schwer zu erkennen, doch die Pixelfahrer sind zusätzlich verfremdet – die realen Vorbilder lassen sich nur noch erahnen.*



BESSER ALS AUF DER PS2 ist das GBA-"Driven" auf jeden Fall – allerdings ist das ja auch nicht unbedingt eine Großtat. Die Handheld-Ausgabe verblüfft in Zeiten des High-Tech-Wahns mit seiner traditionellen Optik, weiß aber durchaus zu gefallen: Durch den großen Abstand zum Geschehen habt Ihr immerhin die Konkurrenz rund um Euch gut im Blick. Das gilt leider nicht unbedingt für den Streckenverlauf, häufig werdet Ihr bei hohem Tempo von erst spät erkennbaren Kurven überrascht: Die unweigerlichen Unfälle führen nicht selten dazu, dass Ihr Euch am Ende des Feldes wiederfindet. Trotzdem macht die einfache Raserei dank abwechslungsreicher Kurse, nettem Storymodus und der Link-Option eine Weile Spaß.



Ulrich Steppberger

Spielspaß **62%**

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 60% SOUND: 53%

Unterhaltsame Raserei im altmodischen Iso-Outfit, die mit Übersichtsproblemen zu kämpfen hat.

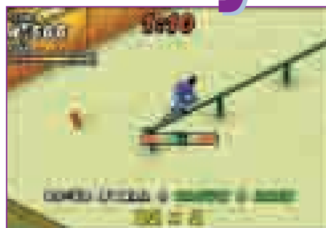
ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung erzielte in MAN!AC 3/2001 eine Wertung von 39%.

ENTWICKLER: Full Fat, England (www.full-fat.com)

Dave Mirra's Freestyle BMX 2



Acclaims BMX-Reihe lässt sich nicht nur auf Heimkonsolen munter vom übermächtigen "Tony Hawk's" inspirieren – auch auf GBA wird mächtig abgekupfert. Da selbst die Menüs der Trendsport-Perle entsprungen scheinen, muss man über die Optionalität der Handheld-Radelei eigentlich gar nicht viele Worte verlieren: Im Karriere-Modus oder der Session geht Ihr zwei Minuten lang mit Eurem Zweirad auf Punktejagd, die Freeride-Variante lässt Euch die insgesamt sechs Spots frei erkunden. Natürlich steht anfangs nur ein Park zur Wahl, die weiteren werden durch eine bestimmte Zahl Erfahrungspunkte freigeschaltet. Die Zähler verdient Ihr Euch durch Erfüllung diverser Aufgaben wie Erreichen von Punktehürden, Sammeln von Buchstaben und Sprühdosen oder Ausführen des richtigen Tricks am richtigen Ort. Dank kluger Tastenbelegung geht die reiche Move-Palette gut von der Hand, im Vergleich zu "Tony Hawk's" spielt sich das Ganze aber wesentlich undynamischer – netter Versuch. *sf*



Bekannte Kost: In Iso-Sicht grindet Ihr durch die Gegend und kombiniert Tricks für fette Punkte.

Spielspaß **70%**

HERSTELLER: Acclaim
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 74% SOUND: 68%

Solider Pausen-Grind: Ordentlicher "Tony Hawk's"-Clone ohne die Brillanz des Originals.

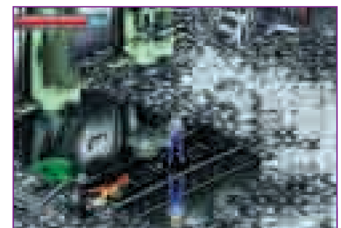
ANDERE VERSIONEN
Die gleichnamige PS2-Fassung wurde in MAN!AC 11/2001 mit 76% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Mobile 21, Japan (www.jurassicpark.com)

Jurassic Park 3: Dino Attack



Nach dem Jump'n'Run "JP3: The DNA Factor" und der Aufbausimulation "JP3: Park Builder" steht Hobby-Paläontologen mit "JP3: Dino Attack" die mittlerweile dritte GBA-Versoftung des Kino-Blockbusters ins Haus. Diesmal übernehmt Ihr die Rolle des Forschers Alan Grant, der bei einem Beobachtungsflug auf der Dino-verseuchten Insel Sorna abstürzt. Zunächst nur mit einem Funkgerät ausgestattet erforscht Ihr aus einer versetzten Vogelperspektive durchweg hübsch gezeichnete Landschaften und Forschungskomplexe. Bis zum rettenden Hafen müsst Ihr insgesamt acht Levels heil überstehen – gefräßige Dinos aller Größenklassen erwarten Euch über die ganze Insel verteilt. Oft hilft bei Feindkontakt die Flucht, habt Ihr jedoch Signalpistole oder Betäubungsgewehr eingesteckt, dürft Ihr die Viecher auf Knopfdruck ins Visier nehmen und kurzfristig außer Gefecht setzen. Leider sind die Duelle mit den Dinos dermaßen hakelig ausgefallen, dass der Schwierigkeitsgrad an einigen Stellen unmenschlich hoch ist. *os*



Um die Gift speienden Dilophosaurier zu töten, lockt Ihr sie in die Pfütze und schaltet den Strom an.

Spielspaß **44%**

HERSTELLER: Konami
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 75% SOUND: 67%

Optisch ansprechendes Action-Adventure mit nervigen Dino-Kämpfen und wenig Abwechslung.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an leserpost@maniac.de

Ebenbürtig

Letztens stand ich im Media Markt und dachte mir: "Was ist das da für ein Klotz im Regal?". Voller Vorfreude (neue Konsole, lechz) konnte ich eine Xbox in Aktion betrachten, denn es lief "Project Gotham Racing" und keinen hat's interessiert (alle Kids standen vor den PS2-Geräten). Also schnappte ich mir ein Pad und zockte erstmal ein halbes Stündchen. Da fiel mir Folgendes auf (was mir durch Eure 100. bescheinigt wurde): Das Spiel sieht verdammt nach "Metropolis Street Racer" (Dreamcast) aus! Und für eine Konsole, die schlappe 499,- kostet, ist die Grafik nicht gerade berauschend. Also, was ich gesehen habe, war schon beeindruckend, hat mich nun aber nicht vom Hocker gerissen. Es fühlte sich eben genauso an wie "MSR" auf Dreamcast. Ich hatte natürlich keinen aktuellen Vergleich, aber ich bin der Meinung, "MSR" ist – bis auf Kleinigkeiten – "Project Gotham Racing" grafisch ebenbürtig. Von den Replays mal abgesehen.
Aber man soll auch die positiven Dinge nicht außer acht lassen. Nach dem Motto 'neue Konsole, neues Pad' muss man sich auch erstmal mit der Eingabeeinheit anfreunden, was hier intuitiv und schnell gelang. Die Steuerung war schon vom ersten Augenblick an überschaubar, man slidet durch die Kurven wie auf dem Dreamcast mit Lenkrad. Trotz allem ist es das nicht wert! Freunde, die Ihr auf die Xbox schielt: Kauft Euch einen günstigen Dreamcast bei Saturn (kleines Wortspielchen, haha) mit einem noch günstigeren "MSR" und wartet noch ein halbes Jahr auf die Dinge, die da kommen werden!
Ich persönlich bin überaus glücklich mit meiner Lösung: PSone und Dreamcast vor langer Zeit gekauft, in den PC-Bereich eingestiegen und PS2 links liegen gelassen (viel zu teuer), abwarten und Tee trinken. Und auf den Gamecube warten, denn dort lockt mal wieder eine richtig gute Kiste aus dem Hause Nintendo. (...)

Andreas Rakic, via E-mail

Auch wir haben uns gefragt, warum gerade ein "Project Gotham Racing" in den Xbox-Demostationen zur Weihnachtszeit die Leute vom Kauf einer PS2 abhalten sollte. Zwar sehen wir ein paar größere Unterschiede zwischen "MSR" und "Gotham" als Du – der grafische Überhammer ist das Spiel aber zugegebenermaßen nicht. Warum hat Microsoft z.B. nicht durch eine Demo von "Dead or Alive 3" die Großmarktkunden um die Xbox geschart? Diese Frage haben wir auch Mitarbeitern des Konzerns gestellt und eine verständliche Antwort erhalten: Weil Entwickler Tecmo es nicht gestattet hat... Übrigens, nur der Vollständigkeit halber: Die Konsole kostet 479 Euro und nicht 499.

Profi-Prozent

Erstmal muss ich sagen, dass Ihr echt super seid und die Hefte beim Abo immer zwei Tage zu früh kommen und dass Ihr vergöttert gehört und dass bereits alle meine Kuscheltiere Euch huldigen.
Dennoch gibt es eine meiner Meinung nach verbesserungswürdige Stelle an Eurem Heft. Es geht um den Schwierigkeitsgrad. Ich z.B. mag lieber relativ leichte Spiele wie "Shenmue". Jemand anders hat lieber richtig herausfordernde Spiele wie "Ecco the Dolphin". Nun kommt es in Euren Tests aber gar nicht so zur Geltung, wie schwer bzw. leicht ein Spiel ist. Ihr solltet zu den Sound- und Grafik-Leisten noch eine Schwierigkeitsgrad-Leiste dazugesellen. 100 Prozent sollte dann nicht bedeuten, dass es ausgewogen ist, sondern dass es verdammt schwer ist. "Shenmue" hätte dann wohl 60%, "Headhunter" eher 88%, "Ecco" so etwa 96% und so weiter. Das wäre eine echte Bereicherung.
Obwohl Euer Heft ein Videospiel-Magazin ist, wäre es zu überlegen, ob man die MAN!AC vielleicht wahlweise mit CD, GD oder DVD oder gar nichts versehen sollte. Mit entsprechendem Aufpreis, versteht sich. Aber das macht ihr wohl eher nicht, oder?

Marius, via E-mail

Endlich mal jemand, der sich nicht beschwert, dass sein Aboheft drei Tage nach der Kiosk-MAN!AC eintrudelt... Der Schwierigkeitsgrad eines Spiels ist definitiv eine wichtige Komponente der Kaufentscheidung, weshalb wir auch in Meinungskästen oder Fazittexten meist recht ausführlich darauf eingehen. Ein Prozentwertung würde die ganze Sache in unseren Augen aber zu sehr vereinfachen, da sich mit ihr nicht ausdrücken lässt, ob der hohe Schwierigkeitsgrad eines Spiels nun aus seinem Anspruch (gute Gegner-KI, durchdachte Rätsel) oder aus Unfairness (Finde den Pixel) resultiert.
Die Beilage eines wie auch immer gearteten Demo-Silberlings zur MAN!AC wird wohl der Wunschtraum einiger Leser bleiben. Da wir ein Multiformat-Magazin sind, lassen sich niemals alle Käufer unter einen Hut bringen, das Anbieten unterschiedlicher Ausgaben für die einzelnen Systeme würde dem Multiplattformgedanken zuwiderlaufen und rechnet sich leider auch nicht.

Wo sind die Tests?

Ein Monat ist wieder rum und MAN!AC Nr. 101 liegt vor mir. Nur irgendwas stimmt nicht: Warum bekommen 'Gurken-Spiele' wie z.B. "Evil Twin" zwei volle Seiten, während z.B. "Headhunter" (PS2) oder "Capcom vs. SNK 2" (PS2) auf einer halben Seite untergebracht werden? Auch in Sachen Dreamcast verwundert Ihr mich. Ewig warte ich schon auf einen "Evolution

TRIGGER-TIM



2"-Test. "Dragon Riders" hat es auch mal wieder nicht in die Ausgabe geschafft und von "Conflict Zone" mal ganz zu schweigen. Zwar stirbt der Dreamcast so langsam aus, aber Spiele erscheinen auf jeden Fall mehr als Ihr testet.
Jahre haben wir Leser darauf gewartet, dass der Comic aus Eurem Heft verschwindet und was muss ich da in der Hundertsten sehen? Ihr habt wieder einen platzverschwendenden Comic. Aber Euer Dreamcast-Special ist wirklich gut geworden. Naja, eigentlich waren bis jetzt alle Specials verdammt gut; allem voran Eure Messereportagen.

Alex, via E-mail

Da wir Beschwerden in dieser Art öfter bekommen, müssen jetzt mal etwas klar stellen: Wir können uns Dreamcast-Muster nicht aus den Rippen schnitzen oder selbst programmieren, damit wir wenigstens ein paar Tests für die Sega-Konsole in der MAN!AC stehen haben. Zu Deinen Beispielen: "Conflict Zone" ist bis dato nicht eingetrudelt, da es noch nicht fertig ist. "Dragon Riders" wurde bereits in Ausgabe 8/2001 getestet. "Evolution 2" ist ein ganz spezieller Fall: Ursprünglich sollte der Titel unter Ubi Soft veröffentlicht werden, die Franzosen haben ihn an Swing weiterverkauft, die wiederum THQ England mit der Publizierung beauftragt haben. Langer Rede, kurzer Sinn: Kein in Deutschland ansässiger Hersteller fühlte sich für das Spiel verantwortlich, und außer in einigen Kaufhausfilialen und bei Playcom ist "Evolution 2" nicht im Handel aufgetaucht. Dank letzterem Spielehändler haben wir aber zumindest in dieser MAN!AC einen Test des Dreamcast-Rollenspiels.
Noch ein Wort zur Logik, warum ein Spiel einen bestimmten Umfang an Seiten erhält: Handelt es sich um eine 1:1-Umsetzung eines Titels, der bereits auf einer anderen Konsole ausführlich getestet wurde, erhält das Spiel natürlich weniger Platz (nochmal die ganze Geschichte von "Headhunter" wiederzukäuen bringt dem Leser nichts).

Schweinerei

Eines vorneweg, gäbe es noch andere Magazine, würde ich die auch anschreiben, aber erstaunlicherweise habt Ihr den Crash überlebt, und deswegen geht mein erster und vorerst einziger Leserbrief an Euch.
Ich spiele seit 1985 (C64), hatte viele Konsolen und habe sie immer noch, aber was in letzter Zeit abgeht (seit zwei Jahren) finde ich gelinde gesagt eine Schweinerei. Keiner von Euch Multimags hatte oder hat auch nur annähernd Kompetenz bewiesen, weder bei den Spielebewertungen noch bei Konsoleneinschätzungen und deren Bewertung. Wieso zum Kuckuck gibt es keine Abwertungen, wenn ein Spiel weder in Vollgeschwindigkeit noch mit Vollbild läuft?
Wieso kam die PSone sowie die PS2 bei Euch immer besser weg als der Rest – und wenn Ihr noch soviel dementiert? Ich bin All-Gamer, aber insbesondere die PS2 hasse ich, weil sich nur dank Marketing eine viel zu teure Konsole durchsetzen konnte. Dass der DVD-Player ein Witz ist, weil selbst der billigste DVD-Standalone-Player besser ist in Sachen Bedienung und Qualität, habt weder Ihr noch die damaligen Hefte jemals mit einem Wort erwähnt. Denn, auch wenn das einige von Euch Schreiberlingen immer noch nicht glauben, haben Multimags einen großen Einfluss auf das Kaufverhalten der Leute. Und, wenn ich mal alle Konsolen bewerte, dann muss ich leider die Konsole als Beste erklären, welche von allen mit die Kurzlebigste ist: den Dreamcast. Denn halbwegs bezahlbarer Preis am Anfang, innovative Spiele zuhauf, bei fast allen Titeln 60-Hertz-Modus (...) Leider sieht es auch in Zukunft nicht so aus, als würde das die Xbox oder der Gamecube ändern – zumindest was Vollbild und Vollgeschwindigkeit anbelangt. (...)
Wir in Europa sind als Kunden der letzte Dreck, dass Ihr das mit der Preispolitik von Microsoft im Editorial erwähnt habt, finde ich klasse, aber solange nicht Mags wie Ihr zu drastischeren Mitteln greifen und mit uns Kunden an einem Strang ziehen, wird sich sowas auch nicht ändern. Also werdet endlich mal erwachsen und zieht die Konsequenzen aus bald zwei Jahrzehnten Konsolenleben und ruft mal zu Boykotts auf, um die Preise wieder zu relativieren oder wertet zumindest Games mit Balken und lahmer Geschwindigkeit und fehlenden Goodies ab und zwar so, dass auch Ottonormalbürger das mitbekommt. Und ich frage mich, ob in Japan irgendein Hersteller Erfolg hat, wenn er schwarzweiße, meist grammatikalisch horrormäßige Handbücher dazulegt....
Dies sind die Gründe warum ich nach dem Dreamcast keine Konsolen mehr kaufe, es sei denn, ich kriege sie billig gebraucht. Da man heutzutage eh einen PC braucht, habe ich mir gleich 'nen ordentlichen gekauft und zocke alte Spiele darauf; besser ist es mit dem PC nämlich auch nicht, aber wenigstens billiger und augenschonender auf die Dauer. Ich habe versucht mich kurz zu halten und denke, Ihr seid ja wohl intelligent genug, um zu kapieren, dass ich unmöglich alles aufschreiben konnte.

kryptisches Hotmail-Pseudonym, via E-mail

Abgesehen von ein paar kleineren Unverschämtheiten krankt Dein Brief an Ungenauigkeit und ungerechtfertigten Anschuldigungen: Dass wir miese PAL-Umsetzungen nicht anprangern und nichts über den PS2-DVD-Player gesagt hätten, stimmt schlicht nicht. Dass Konsole X bei uns besser wegkommt als System Y würden wir anhand einiger Beispiele gerne mal bewiesen bekommen. Deine beste Idee ist allerdings der Boykott-Aufruf gegen zu teure Spiele und Konsolen: Sollten wir machen und uns gleichzeitig in Pokémon-MIN!AC umbenennen.

UPDATES & ERRATA



MEA CULPA: Im Dreamcast-Feature der letzten Ausgabe fehlte beim Titel-Tortendiagramm die Anzahl der Actionspiele auf der Sega-Konsole. Für die Statistik: Es sind 43.

MEA CULPA: Im Importtest von "Namco Museum" (MAN!AC 3/2002, S.46) hat sich ein falscher Text unter das linke Bild gemogelt. Es zeigt die Arrange-Variante von "Dig Dug" und nicht "Bomberman".

UPDATE: Wir bleiben Euch wegen fehlendem Testmuster leider noch eine Ausgabe einen Kommentar zur PAL-Anpassung von "Maximo" schuldig.

UPDATE: Tecmos Horror-Abenteuer "Zero" kommt nach Europa – ein französischer Publisher (der noch nicht genannt werden will) sichert sich momentan die Rechte.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), Ulrich Steppberger (us) *Freie Mitarbeiter:* David Mohr (dm), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709227
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Wreckless" © Activision
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (3 Euro pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

ACME	13
Activision	2. US, 9, 11
Eidos	63
Fairplay	125
Flashpoint	89
Freakware	35
Game It	23, 71
Gamefreaks	29
Games Country	99
Gamestore	117
Hellfire	121
Infogrames	98
Media Attack	113
Media Games	121
Microsoft	37, 39, 59
NBG	52
Primal Games	103
Sony	18, 19, 4. US
Spirit	121
Sun Games	125
Take 2	3. US
TDK	81
Theo Kranz	47
THQ	79
Tradelink	125
Video & Game	93, 107
Vivendi	83
Wecom	33

Großes Bild für den Kleinen

Der Game Boy Advance ist ideal für unterwegs, doch zu Hause spielt man lieber auf einer ‘großen’ Konsole. Das könnte sich ändern: ”TV de Advance” bringt Euren Handheld an den Fernseher, Ihr dürft die besten Taschenspiele auf großem Bildschirm genießen! Das Umbauset kostet bei www.lik-sang.com 100 Euro, für das japanische Netzteil braucht Ihr zusätzlich einen zehn Euro teuren 110-/220V-Wandler. Nach dem Umbau ist Euer Handheld genauso kompakt wie vorher, besitzt aber an der Unterseite eine neue Schnittstelle. Bitte beachtet, dass die Nintendo-Garantie durch die Bastelei verfällt.

Lieferumfang: ”TV de Advance” besteht aus einem weißen Wechselgehäuse für Euer Handheld, einem TV-Adapter mit S-Video- und AV-Kabel (3,3 Meter) und dem 110V-Netzteil.



100 Euro für ein großes Bild: Mit ”TV de Advance” schließt Ihr den GBA an NTSC-kompatible Fernseher.

Von der japanischen Anleitung versteht Ihr immerhin die Fotos und Skizzen, die den Umbau anschaulich erklären. Werkzeug für die ungewöhnlichen Nintendo-Schrauben liegt bei.

Umbau: Die Bastelei ist einfach und dauert nur zehn Minuten. Ihr löst sieben Schrauben auf der Unterseite und wechselt die Bodenschale gegen die „TV de Advance“-Schale, die ein Flachbandkabel besitzt: Stöpselt das Kabel in die Display-Schnittstelle auf der Advance-Platine. Anschließend schraubt Ihr den Advance mit neuem Boden zusammen.



Mit angestecktem Adapter wird das Gerät doppelt dick, liegt aber trotzdem gut in der Hand.



Aus der neuen Bodenschale ragt ein Flachbandkabel, das Ihr in...



...die einzige Fassung auf der Hauptplatine des Handhelds einsteckt.

Anschluss: Ihr steckt den Adapter an die Unterseite des Handhelds. Das Zubehör greift in die neue Display-Schnittstelle und das Batteriefach. Außerdem besitzt der Adapter ein Kabel mit Klinkenstecker, den Ihr in den Kopfhörerausgang des Handhelds steckt. Per S-Video- und AV-Kabel verbindet Ihr das Gerät mit dem Bildschirm, das Netzteil versorgt Handheld und Adapter mit Strom. Am Adaptergehäuse befinden sich zwei Knöpfe: Der eine ersetzt den On/Off-Schalter des Game Boy, der andere wechselt zwischen Vollbild und halber Bildgröße - die Spielgrafik erscheint in der Mitte des Bildschirms.

Bildqualität: Auf großen Fernsehern entdeckt Ihr Grafikdetails und Parallaxebenen, die das düstere LCD verschluckt – Ihr werdet begeistert sein! Weil das Bild vom breiten GBA-Display auf 4:3-Format umgewandelt wird, sind die Proportionen der Figuren leicht verzerrt. Störend sind vertikale Streifen im Bild: Experimentiert mit dem Schärferegler Eures TVs, dann könnt Ihr die Streifen weitgehend kaschieren.

Fazit: ”TV de Advance” ist ein innovativer Adapter mit guter Ausstattung, aber deftigem Preis. Der Umbau lohnt sich für Dauerspieler, die bei dem kleinen Display Augenprobleme bekommen: Trotz der Störstreifen hat uns das Umbauset überzeugt. ”TV de Advance” funktioniert nur mit NTSC-kompatiblen Fernsehern, der japanische Hersteller Gametech hat bereits eine PAL-Version mit 220V-Netzteil angekündigt. *rp*



Das Bild auf dem Fernseher: Beim roten Gegner und am Himmel erkennt Ihr vertikale Streifen.

PS2-Heimentwickler

USB-VERBINDUNG: Mit dem USB-Kabel ”Naplink” lässt sich nicht nur der PC mit dem Laptop verbinden, sondern auch mit der Playstation 2. Das Kabel kostet 35 Euro, die passende PC-Software für WinMe/2000 liegt bei. Das Kabel ist zwei Meter lang und überträgt wahlweise mit zwei Geschwindigkeiten, vier oder sechs Megabit pro Sekunde.

PS2-FREEWARE: Mit der kostenlosen PS2-Software lassen sich selbst programmierte Demos und Spiele auf die Sony-Konsole übertragen. Die Software funktioniert aber nur auf Konsolen mit MOD-Chip, Ihr ladet das Entwicklertool beim Händler www.lik-sang.com herunter, der auch das Kabel verkauft. Außerdem findet Ihr dort Links zu Heimentwicklerseiten mit ersten Demos (unten) und englischen Programmierkursen.



Last Resort

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Euere Lieblingskonsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für GBA und PS2 unter die Leute. Diesmal locken das Strategiespiel "Advance Wars" und Eidos' "Salt Lake 2002"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10; 86415 MERING

ECKS VS. SEVER

Doppelte Levelpasswörter: Die zwölf Levels von "Ecks vs. Sever" könnt Ihr entweder als FBI-Agent Ecks oder Superschurkin Sever durchforsten. Die Codes auf der linken Seite unserer Liste stehen für den Helden. Das entsprechende Passwort für den Bösewicht findet Ihr jeweils rechts.

Level 2
EXTREME SEVERE
Level 3
EXCITE SURVIVE
Level 4
EXCAVATE SAVANT
Level 5
EXCALIBUR SUFFER
Level 6
EXTORT SULPHER
Level 7
EXPIRE SERVE
Level 8
EXACT SEETHE
Level 9
EXHALE SEVERAL
Level 10
EXHUME SEVERANCE
Level 11
EXONERATE SAVAGE
Level 12
EXPEL SACROSANCT

Multiplayer-Codes: Sechs verschiedene Multiplayer-Arenen dürft Ihr mit diesen Begriffen betreten. Gebt sie im Passwort-Menü ein.

VULNERABLE
VORACIOUS
VENDETTA
VIOLATE
VINDICATE
VESUVIUS

LEGENDS OF WRESTLING

Alle Wrestler wählbar: Um alle Wrestling-Superstars frei wählen zu können, benutzt Ihr diese Kombination im Hauptmenü und speichert die Einstellungen.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← ▲ ▲ ■

NBA 2K2

XXL-Cheats: In Segas beinahe letzter PAL-Veröffentlichung findet Ihr im Options-Menü einen Eintrag 'Codes'. Hier könnt Ihr das Spiel der dribbelnden Hünen gewaltig manipulieren. Gebt dazu einen der folgenden Cheats im Code-Bildschirm ein.

Versteckte Teams freischalten
vc
Große Köpfe
heliumbrain
Monster-Spieler
alienbrain
Alternativer Kommentator
whatamisaying
Ball-Kamera
betheball
Cooles Outfit
radical
Schickes Outfit
the70slive
Nach Punktgewinn jubeln
sohappy
Seufzer-Modus
Not so happy
Verseuchte Spieler
tvirus
The Cure rulez
The cure!
`We´re screwed´-Spieler bei aktivem VC-Cheat
Marrinson
`YO´-Spieler bei aktivem VC-Cheat
Stricker
`I´m Seaman´-Spieler bei aktivem VC-Cheat
Aynaga

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Spaßiges Cheat-Menü: Einen ganzen Haufen ulkiger Cheats dürft Ihr in "World Rally Championship" ausprobieren, wenn Ihr eines der unten aufgeführten Wörter im Cheat-Menü eingebt.

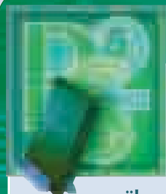
Piepsige Moderatoren
heliumaid
Drogenoptik
downbelow
Abgedrehte Perspektiven
intheceiling
Unterwasserlook
wibblywobbly
Extreme Drogenoptik
imgoingcracy
Schnellere Wagen
evopower
Wagen fliegen im Replay
floatylight
Löchrige Karosserie
thatsstupid

MEGAMAN X6

Ultimative Rüstung: Dieser Cheat hat Tradition – die edelste Rüstung für Capcoms schießwütigen Blaumann aktiviert Ihr, indem Ihr im Hauptbildschirm einmal 'Start' betätigt und im erscheinenden Optionsmenü die nachfolgende Kombination mit dem Digi-Pad ausführt.

← ← ← →

Devil May Cry



Niedriger Schwierigkeitsgrad: Wenn Ihr den Anspruch des Exorzismus-Simulators herunterschrauben wollt, müsst Ihr während den ersten drei Levels absichtlich Eure Continues verbrauchen. Zu Beginn des nächsten Levels erscheint eine Option, die es Euch erlaubt, den Schwierigkeitsgrad auf 'Leicht' zu stellen. Vorsicht: Habt Ihr diese Wahl einmal getroffen, bleibt das Spiel bis zum Ende im 'Easy'-Modus. Ihr müsst das Spiel neu starten, um einen anderen Schwierigkeitsgrad zu wählen.

Jetzt mit Bonus: Sobald Ihr das Spiel einmal im leichten Schwierigkeitsgrad gelöst habt, dürft Ihr bei nochmaligem Durchspielen alle Bonus-Items aus dem Vorgängerspiel behalten und zu Eurem Vorteil einsetzen.

Richtig schwer: Der höchste Schwierigkeitsgrad von "Devil May Cry" wird ganz einfach verfügbar, indem Ihr das Spiel einmal im normalen Modus durchspielt.

Sieg über 'Griffin': Diesen harten Brocken könnt Ihr relativ leicht besiegen, wenn Ihr fünf Weihwasser-Items sammelt, bevor Ihr das Kollosseum betretet. Benutzt gleich zu Beginn des Kampfes das erste 'Holy Water'-Item, um den Gegner am Fliegen zu hindern. Nach einer Zwischensequenz erledigt Ihr ihn mit dem Rest Eurer gesegneten Begleiter.

Bloody Mary bezwingen: Für diese bissige Kollegin braucht Ihr das Donnerschwert (Alastor). Vor dem Kampf solltet Ihr mit Euren Orbs die 'Stinger Ability' auf Level 1 oder 2 bringen. Jetzt genügen drei Treffer zum Sieg.

So tötet Ihr Mundos: Der einfachste Weg, den Oberteufel zurück in die Hölle zu schicken, ist der Einsatz von 'Devil Stars'. Diese Spezialwaffen könnt Ihr benutzen, wenn Ihr Euch in einen Dämon verwandelt habt. Kauft während des Spiels möglichst viele der durchschlagskräftigen Items und spart sie Euch für die teuflische Konfrontation.

Granatwerfer: Der Granatwerfer ist ein tolles Gerät. Leider hat das Teil aber einen verdammt starken Rückstoß, der Euch des öfteren in Unannehmlichkeiten hineinschubst. Um dies zu vermeiden, drückt Ihr sofort nach dem Feuern die ▲-Taste, um zu springen oder Euch wegzurollen.

Nightmare-B: Um diese höllische Untergrundwumme zu ergattern, braucht Ihr die 'Doppelsprung'-Fähigkeit. In der 16. Mission erklimmt Ihr ganz zu Anfang die Plattform und geht durch die Tür. Sucht jetzt die Stelle des Levels mit den bogenförmigen Öffnungen. Links davon ist der Raum, wo Ihr auch das 'Blue Shield' finden könnt. Dringt weiter vor und weicht den Stacheln aus, bis Ihr in eine Sackgasse kommt. Hier leuchtet am Ende des Ganges ein Objekt über einer tödlichen Giftpfütze. Rüstet Euch jetzt mit dem 'Alaldor'-Schwert und wagt von der einzigen Plattform in der Nähe aus einen Doppelsprung zur Nightmare-B. Die Waffe verbraucht einen 'Devil-Trigger', ist aber effektiv gegen den 'Blob'.

HARRY POTTER: STEIN DER WEISEN

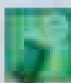


Zehn Leben: Da kann selbst Stehaufmännchen Voldemort nur müde mit den Ohren schlackern. Mit zehn zusätzlichen Leben ist Zauberstreber Harry fast unbesiegbar. Gebt die folgende Kombination einfach während des Spiels ein.

Select B A B A B B A A

Eine andere Möglichkeit, ein Extraleben zu ergattern, sind Berti Botts Bohnen: Kehrt Ihr am Schluss einer Mission nochmal zum Fundort zurück, ist dort eine weitere Bohne aufgetaucht.

SUNNY GARCIA SURFING

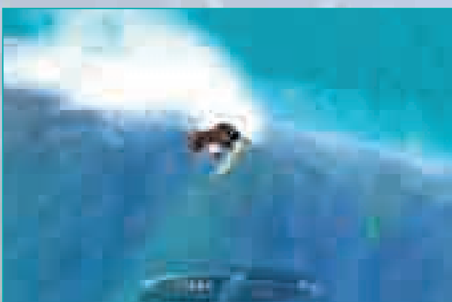


Alle Charaktere: Haltet im Titelbildschirm die Tasten **L1** und **R1** gedrückt und benutzt anschließend diese Tastenkombo, um alle Surfer freizuschalten.

← ● ↑ → ● ← ←

Alle Surfbretter: Haltet während der Eingabe des untenstehenden Codes im Titelbildschirm die **L1** und **R1** Tasten gedrückt. Nach korrekter Ausführung dürft Ihr frei aus allen im Spiel enthaltenen Surfunterlagen wählen. Übrigens sind beide Cheats gleichzeitig aktivierbar.

← ● ↑ ↓ ● ← ↓ ● ✖



Tierische Wellen: Wer will, kann durch unsere Cheats auch einem Hund das Surfen beibringen.

WIPEOUT FUSION



Cheat-Menü: Eine gute Handvoll Tricks könnt Ihr im Extras-Menü von "Wipeout Fusion" eingeben, wenn Ihr dort die Cheats-Option anwählt. Dieser Code verwandelt zum Beispiel alle Eure Fahrzeuge in tierähnliche Geschöpfe.

▲ ● ● ▲ ✖

Unendliche Schildenergie: Über die Attacken Eure Gegner könnt Ihr nur lachen, wenn Ihr den folgenden Cheat benutzt, der Euch eine Quelle nie versiegender Schildenergie herbeizaubert.

▲ ▲ ■ ■ ■

Unendlich Munition: Das Gegenstück zum obigen Cheat versorgt Euch mit einem unendlichen Vorrat an Ballerfutter. Sieg-versprechendes Dauerfeuer wird so zum Kinderspiel.

▲ ● ✖ ● ■

Die guten alten Zeiten dürft Ihr mit diesem Cheat wieder heraufbeschwören. Alle Fahrzeuge verwandeln sich in Doppeldecker oder Oldtimer.

✖ ● ▲ ■ ✖

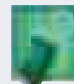
Rasen, bis der Arzt kommt: Das sowieso schon flotte "Wipeout" reißt Euch mit diesem Cheat in einen wüsten Geschwindigkeitsrausch hinein. Alle Fahrzeuge sind jetzt doppelt so schnell.

■ ✖ ✖ ✖ ▲

Alle Schiffe und Strecken: Der mächtigste Cheat kommt zum Schluss. Wenn Ihr sofort alle Fahrzeuge ausprobieren und Euch auf allen Strecken des Spiels tummeln wollt, ohne diese vorher freizuspielen, benutzt Ihr die untenstehende Kombination und legt los.

✖ ▲ ● ▲ ●

SIMPSONS ROAD RAGE



Cheatet, bis Ihr gelb seid: "Simpsons Road Rage" ist zwar wirklich kein Schwierigkeits-Hammer, trotzdem haben die Entwickler einige witzige Schummeleien eingebaut. Alle Cheats könnt Ihr im Options-Menü des Programms aktivieren. Dazu haltet Ihr während der Cheat-Eingabe die **L1** und **R1**-Tasten gedrückt.

Extra Geld
■ ■ ■ ■

Neue Kameraperspektiven
▲ ▲ ▲ ▲

Vogelperspektive
● ● ● ■

Nachtfahrt
✖ ✖ ✖ ✖

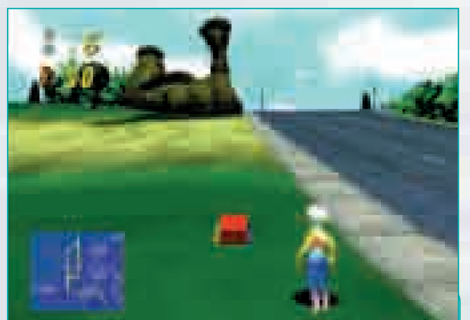
2D-Charaktere
● ● ● ●

Rote Seifenkiste fahren
▲ ▲ ■ ●

Smithers in Mr. Burns Auto
▲ ▲ ■ ■

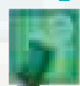
Zeit anhalten
● ▲ ■ ✖

Zeitlupe
▲ ▲ ■ ▲



Da guckt die gelbe Tussi! Eine Taxifahrt in einem Waldorfschulen-Bauklotz dürfte auch in Springfield eher selten zu erleben sein.

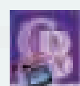
NEW YORK RACE



Neue Fahrzeuge: Im Options-Menü findet Ihr die Abteilung 'Zugang zu neuen Fahrzeugen'. Hier könnt Ihr Euch mehr oder weniger exklusive Vehikel besorgen, wenn Ihr ein Codewort aus der folgenden Liste benutzt:

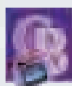
Spirit
HLZKPT
Alfia Aquila R
OVRCSQ
Alfia
APMXGD
Studebaker
SRZPBZ
Rudbaker
OVRCSQ
SU-800 C
JJOCMT
SU-800
RXCVQI
Yakovlev
VMAOPJ
Mako
KUUOSD
Flying Saucer
LZAXPF

TETRIS WORLDS



Classic Mode: Für den Ur-Modus des russischen Knobelmoduls müsst Ihr im Hauptmenü die 'Marathon'-Option aufleuchten lassen. Jetzt haltet Ihr die **L** -Taste gedrückt und betätigt den **Select**-Knopf. Geht nun in den 'Popular'-Modus.

RAMPAGE PUZZLE ATTACK



Levelcodes: Die Levelpasswörter zu den wichtigsten Stufen der Denkspiel-Saga findet Ihr in dieser Liste. Aus Platzmangel können wir leider nicht alle liefern.

Tokyo 1-1
GQGGHKGBHF
Tokyo 1-3
GJJBHKGBHF
Tokyo 1-5
GSBBHKGBHF
Dehli 2-1
LPRQMPLQMT
Dehli 2-3
BFKGCFBGCK
Dehli 2-5
LQCQMOPLQMT
Helsinki 3-1
GLSBHKGBHF
Helsinki 3-3
GBLBHKGBHF
Helsinki 3-5
QLDLRTQLROP
Paris 4-1
BKTGCFBGCK
Paris 4-3
GJHCHKGBHF
Paris 4-5
GSKCHKGBHF
Hollywood 5-1
LPQRMPLQMT
Washington D.C. 6-1
GLRCHKGBHF

REZ



Bonus-System: Das etwas undurchsichtige Bonus-System von Segas abgefahrener Psycho-Ballerei bekommt Ihr hier erklärt. Alle aufgelisteten Aufgaben beziehen sich auf den 'Beyond'-Modus des Spiels.
Die Tipps gelten übrigens auch für die PS2-Version.

Eine Ebene mit 100 Prozent Trefferquote beenden oder fünf Stunden spielen:
0. und 2. Form
Zwei Ebenen mit 100 Prozent Trefferquote beenden oder sechs Stunden spielen:
3. Form
Drei Ebenen mit 100 Prozent Trefferquote beenden oder sieben Stunden spielen:
4. Form
Vier Ebenen mit 100 Prozent Trefferquote beenden oder acht Stunden spielen:
5. Form
Fünf Ebenen mit 100 Prozent Treffer- und Itemquote beenden oder zehn Stunden spielen:
Morolian Form
Score Attack mehr als fünfmal beenden:
Beam Typ 1
Score Attack mehr als zwanzigmal beenden:
Beamt Typ 4
Score Attack mehr als dreißigmal beenden:
Beam Typ 6
1. Platz in Ebene 1 :
Nahe Kamera
1. Platz in Ebene 4 :
Egoperspektive
Alle Direct-Assault-Modi beenden:
Unsterblichkeit

PS2 Gamebuster-Codes

DEVIL MAY CRY

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1645EBB3 0C1794B3 F8FCFDFD
Unendl. Energie	3C53A423 FBE4FEFE
Maximale Red Orbs	3C6B57F3 85F19EFF
Unendlich Gelbe Orbs	3C6B57DF F8FCFBD7
Unendlich Devil Trigger	3C53A7BF 9EFCFEFE
Alle Spielmodi	3C6B50D3 FFFFFFFF
Immer 0 Saves	3C5223DF FFFFFFFF
Maximale Red Orbs im letzten Level	3C6B58CB 85F19EFF
Timer anhalten	3C52194F F8FC30FE
Immer drei Blue Orbs	3C6B57F7 F8FCFEF3
Alle Moves	3C6B57E7 7FFEFEFE
Attack Rang wird nie gelöscht	3C0A2AD7 F8FCFEFE 3C0A2ADB F8FCFEFE
Unsichtbarkeit	3C539D5F F8FCFEF1
Taucherbrille	3C5306CF F8FDDE26

NEW YORK RACE

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1645EBB3 0C1739E3 F8AB3D8F
Alle Level Championship	3C6B17AB 888CCE0E
Alle Autos Championship	3C6B1797 898DCD01 3C6B178B 898DCD01 3C6B178F 898DCD01 3C6B1783 898DCD01 3C6B1793 898DCD01 3C6B179B 898DCD01 3C6B1787 898DCD01 3C6B179F 898DCD01 3C6B17A3 898DCD01

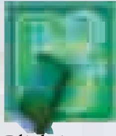
BALDUR´S GATE

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1645EBB3 0C176EEB F89C6E77
Goldmassen	3C20B82B F88F3C3F
Immer genügend Tragkraft	3C20B873 BF7CFEFE
Stärke 30	3C20B8DB F8FCFE1C
Intelligenz 30	3C20B8E3 F8FCFE1C
Weisheit 30	3C20B8E3 F8FCFE1C
Geschickl. 30	3C20B8E7 F8FCFE1C
Konstitution 30	3C20B8EB F8FCFE1C
Unendlich Gesundheit	3C20B8F3 469832FE 3C20B8F7 469832FE
Unendlich Energie	3C20B80B 469832FE 3C20B80F 469832FE
Unendlich Skill Punkte	3C20B82F F8FCFE53
9999 Basis-Angriffs Wert	3C20B817 F8FC270E

SHAUN PALMER´S PRO SNOWBOARDER

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1645EBB3 0C09B803 F88D0A0F
Alle Level	2C3352A3 F8FCFDFF 2C3352A5 F8FCFDFF 2C3352A7 F8FCFDFF 2C3352A9 F8FCFDFF 2C3352AB F8FCFDFF 2C3352AD F8FCFDFF 2C3352AF F8FCFDFF 2C3352A1 F8FCFDFF

ICO PLAYER´S GUIDE



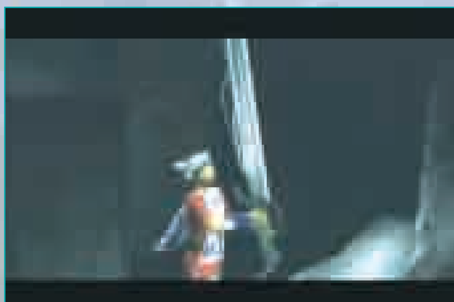
Icos Odyssee durchs Schloss der bösen Hexe stellt selbst geübte Knobelveteranen vor so manch harte Kopfnuss. Aber keine Sorge, ein Blick in unseren Player's Guide verrät auch die Lösung des komplexesten Rätsels. Auf dass Ihr Eure Schutzbefohlene Yorda sicher durch die unendlichen Weiten des pompösen Gemäuers führen möget. *tk/cg*

Die Flucht beginnt

Nachdem Ico aus seinem Albtraum erwacht ist, eilt Ihr rechts die Treppen nach oben und betätigt den Hebel – weiter geht's durch die just geöffnete Tür. Packt Euch die von der Decke baumelnde Kette. Durch Schwingen und rechtzeitiges Abspringen erreicht Euer Hörnerheld das Fenster. Danach gelangt Ico in einen riesigen Turm. Hier erklimmt Ihr die Sprossen auf der linken Seite und folgt den spiralförmigen Treppen bis nach oben – wo Yorda bereits ihrer Rettung harrt. Also schnell durchs Fenster nach draußen und bei der nächsten Öffnung zurück ins Innere. Dort aktiviert Ihr den Hebel und springt wieder nach unten. Jetzt lauft Ihr nochmal die Treppen rauf, wo Ihr durch einen mutigen Hüpfer auf den Käfig Yorda befreit.

Dummerweise ruft die Rettungsaktion die mysteriösen Schattenwesen auf den Plan. Schnappt Euch schnell den Holzstock und vertreibt damit die Biester. Nach dem Kampf öffnet Yorda das magische Tor im vorderen Abschnitt des Raums. Draußen könnt Ihr endlich speichern (einfach gemeinsam auf die Couch setzen). Weiter geht's über die Brücke. Vorsicht: Der Steg bricht zusammen, und Ico muss Yorda nach oben helfen. Im nächsten Raum verprügelt Ihr die auftauchenden Schatten und verschiebt danach den steinernen Block. Die Stufen bringen Euch in den nächsten Saal. Dort lasst Ihr Eure Freundin kurz alleine und springt nach unten. Auf der gegenüberliegenden Seite erreicht Ihr über die Kette den Schalter, der die Pforte auch für Yorda öffnet. Schiebt die Kiste nach unten, nun kann Yorda den Sims erreichen.

Draußen finden sich Schienen, die um die Burg herumführen. Rechts wartet der passende Waggon, mit dem Eure Gefährten weiterfahren. Am Ende der Strecke steigt Ico auf den Vorsprung, setzt über den Abgrund hinweg und erreicht einen Hebel. So bewegt Ihr die große Kiste zu Eurer Gefährtin. Sobald die auf dem Dach der Box steht, legt Euer Held den Schalter erneut um (vorher über die Kette zum Hebel zurückklettern). Helft der schweigsamen Schönen auf die sichere Plattform und betretet die große Halle.



Hilfreich: Das magische Schwert öffnet die Zaubertore und gleitet wie Butter durch die Schattendämonen.

Kronleuchter-Knobelei

In dem riesigen Saal klettert Ico nach oben und erreicht über das Dachgebälk die Verankerung des stählernen Leuchters. Mit einem Schlag löst er die Kette. Jetzt reicht ein beherzter Sprung aus, und das Ungetüm fällt zu Boden. Geht nun draußen die Stufen runter und schnappt Euch eine der Bomben. Zurück im Hauptsaal platziert Ihr den Sprengsatz an der Säule. Entflammt Icos Stock am Leuchter und anschließend die Zündschnur. Eine Explosion später öffnet Yorda die magische Tür auf der anderen Seite. Auf dem Burghof stellen sich die Schattenwesen erneut zum zähen Duell. Danach schließt sich vor Euren Augen das große Tor und die Königin erscheint.

Nach der Zwischensequenz verschiebt Ico die Säulen. So gelangt Ihr wieder nach draußen, wo einige Bomben herumliegen. Mit einer davon sprengt Euer Held den verbarrikadierten Eingang frei. Auf dem Friedhof wuchtet Ihr die Kiste auf eine der beiden Druckplatten. Stellt Yorda auf die andere, um das Tor zu öffnen. Im Inneren kraxelt Ico nach oben, von wo er die benötigte zweite Box nach unten wirft. Yorda hat als Ersatzgewicht ausgedient. Erneut steigt Euer Held nach oben und benutzt diesmal den Hebel. Schließlich erreicht das Pärchen eine Windmühle. Am Rand des Gebäudes kann Ico nach oben klettern und von dem Sims auf einen der rotierenden Flügel springen. So erreicht Ihr oben einen Schalter, der auch Yorda den Weg ebnet. In der nun folgenden Kanalisation springt Ico an die Kette und lässt sich im nächsten Bereich durch das Loch im Boden fallen. Seine Freundin wartet auf der anderen Seite des Tors. Stellt Euch auf die Bodenplatte, und Yorda kommt auf Zuruf durch den geöffneten Durchgang. Über die Rohre gelangt Ico nach oben, wo er seine Begleiterin durch die Öffnung hochzieht.

Jetzt geht's weiter durch die magische Tür. Mit dem Aufzug fahrt Ihr empor. Nun ist Ico am Zug: Er klettert am Rand des Gebäudes entlang und wirft am Ende die Holzkiste nach unten, damit auch Yorda hochsteigen kann. Die Box braucht Ihr ebenfalls, um den Schalter zu erreichen. Sobald dieser aktiviert ist, zieht Ihr die Kiste zurück und klettert selbst hoch. Rutscht die Kette runter und schmeißt den herumstehendenden Quader durchs Fenster. Ico und Yorda landen wieder in der Kanalisation, wo Ihr den Quader als Steighilfe zum zuvor unerreichbaren Abschnitt nutzt. Hier geht's immer geradeaus und die Kette rauf. Auf der anderen Seite zieht Ico einen Hebel, der wieder mal die nervigen Schwarzlinge auf den Plan ruft. Ignoriert sie, und lasst Yorda einfach das magische Tor öffnen – dann verglühen die Monster nämlich von selbst.



Schwindelerregend: Heikle Sprungeinlagen muss Ico zwar eher selten bewältigen – dafür haben's die aber meist ganz schön in sich.

Abenteuer im Ostflügel

Die beiden Racker eilen nach unten und dann nach links. Ico hilft seiner Begleiterin über die Leiter und vertrimmt die Geisterwesen. Entert anschließend die Tür rechts des Eingangs. Die Plattform in der Mitte des Saals aktiviert eine Treppe – allerdings nur, wenn sich Yorda und Ico gemeinsam auf den Schalter stellen. Neben der runden Öffnung legt Ihr den Hebel um und erleuchtet die auftauchenden Fackeln via Holzknüppel. So gelangt Ihr wieder ans Tageslicht. Die Leiter dort führt Euch nach unten und zurück ins Innere des Bollwerks. Hier betätigt Ico den Hebel, und wieder erscheinen zwei zu entzündende Fackeln. Ab jetzt wird das Abenteuer deutlich leichter, denn das runterfallende Schwert hilft beim Kämpfen ungemein. Allerdings werdet Ihr erstmal von eisernen Toren eingesperrt. Aber keine Sorge, mit der neuen Klinge kappt Ihr einfach links und rechts die beiden Seile. Im nächsten Raum wird das Weiterkommen durch einen kleinen Wasserfall behindert. Klettert am Rand entlang nach oben, wo Ico die Schleusentore öffnet. Schneidet die vier Seile durch, drückt den Hebel und der Weg für Yorda ist frei. Weiter geht's über eine Brücke und durch die nächste magische Tür. Dort aktiviert Ihr links den Schalter: Jetzt ist wieder Fackeln anzünden angesagt. Den dafür benötigten Stock holt sich Ico weiter unten. Vergesst aber später Euer Schwert nicht.

Nach der folgenden Zwischensequenz öffnet sich eine Tür. Geht raus und steigt die Sprossen nach oben. Hier aktiviert Ihr mit dem Hebel die Zugbrücke. Nach deren Überquerung biegt Ihr links ab. In der hinteren linken Ecke zieht Ico die Kiste zu der ersten Säule und klettert hoch. Zerschneidet ein weiteres Tau, damit der Weg in den linken Flügel frei wird. Von der großen Halle (wo der Kronleuchter hing) geht's zurück zum Burghof. Dort steigt Ico über das runtergelassene Seil in den zweiten Stock und wirft die Kiste nach unten. Oben angekommen öffnet Yorda das magische Tor.

Wasserspiele

Über die Brücke und einen beherzten Sprung erreicht Ihr den nächsten Bereich. Dort lässt Ico

Yorda kurz alleine und fährt mit dem Lift nach oben. Springt zu dem lichtdurchfluteten Fenster. Draußen hängt eine Kette, an der sich Ico zur anderen Seite schwingt. Unten wartet schon Yorda auf Hilfe. Gemeinsam schreiten die beiden durch die Tore (zum Öffnen die Druckplatten nutzen). Im anliegenden Raum klettert Ico an den Rohren nach oben und steigt aus dem Fenster. Schiebt nun die Box ins Wasser, so kommt Euer Held über den Fluss und betätigt den Hebel (Analogstick gegen den Uhrzeigersinn drehen). Lauft wieder hinaus und schiebt die Kiste dorthin, wo zuvor der Wasserfall war. Nachdem die Box gelandet ist, wirft Ico sie noch eine Stufe weiter hinab und springt hinterher. Yorda entriegelt die Zauberpforte, dann folgen die beiden dem Pfad, bis sie auf einen kleinen Turm stoßen. Bewegt das stählerne Gerüst einfach bis ans andere Ende der Schienen. Über die Leiter erreicht Ihr so einen weiteren Hebel, der den Weg zu einem Aufzug freigibt. Wenn das Helden-Duo oben angekommen ist, lasst Ihr das Mädel erneut zurück und steigt einige Holzplanken hinab.

Über eine Leiter geht's zur nächsten Zugbrücke: Springt drauf, und Yorda kommt endlich weiter. Bald erreicht Ihr einen Lagerraum, in dem Bomben herumliegen. Schnappt einen der Sprengsätze und entzündet ihn an der Fackel. Nun gilt es, das Schwarzpulverbehältnis in Richtung Turm zu werfen, um eine Brücke entstehen zu lassen. Ico klettert anschließend die Kette hoch und wuchtet die Box nach unten links zu dem Schalter. Yorda kommt weiter und öffnet Euch die magischen Tore. Nun geht's in den Westflügel der gigantischen Feste. Hier schneidet Ihr das Seil auf der linken Seite durch. Es folgt dieselbe Prozedur wie im Ostflügel: Druckplatte aktivieren und Fackeln anzünden. Im nächsten Abschnitt dreht Ihr den Reflektor so, dass er in Richtung der Öffnung zeigt. Danach steigen Ico und Yorda die Leiter empor. Weiter oben erreicht Ihr einen Hebel, der das fließende Wasser stoppt. Außerdem schnappt Ihr Euch eine Bombe, die Ico zu der verrammelten Stelle schleppt – der Weg wird einfach freigesprengt. Mit Yorda entert Ihr nun die rechte Tür. Über die Außenseite geht's weiter durch die Öffnung und über die Brücke. Dort öffnet Yorda das Tor. Ico wiederum betätigt den Schalter und zündet daraufhin unten die Fackeln an. Nach der Zwischensequenz führt Euch der Weg über den langen Pfad bis zu dem Schalter, der die letzte Brücke senkt. Der Weg zurück zum Haupttor ist endlich frei: Der Ausgang leuchtet nun orange – öffnet ihn. Nutzt draußen unbedingt das letzte Speichersofa.

Allein gegen die Unterwelt

Nach der Filmsequenz ist Ico alleine unterwegs. Hüpft vorsichtig von einem Käfig zum nächsten. Aber Vorsicht: Die Dinger schwingen unangenehm hin und her. Sobald die heikle Sprungeinlage geschafft ist, läuft Ico den Weg entlang, bis er einen Schalter entdeckt. Hier lasst Ihr die Kette runter und werft danach die Box ins Wasser. Zieht die Kiste durch den Fluss, um die Kette zu erreichen. Der dortige Hebel öffnet das Tor. Wieder geht der Jüngling schwimmen und nimmt dabei erneut den Holzquader mit – nur so kommt Ihr auch an die nächste Kette. Oben schiebt Ico den Wagen bis ans andere Ende, woraufhin sich ein Räderwerk in Gang setzt. Wie schon bei der Windmühle springt Ihr an eines der Räder und hüpft nach oben. Dort wartet eine knifflige Sprungeinlage auf Euren Recken: Von dem Rohr aus müsst Ihr Euch zu den Ketten schwingen. Hat Ico das geschafft, geht's immer weiter, bis er einen Aufzugturm erreicht. Klettert links die Kette runter und hechtet auf den Turm. Nach der nächsten Brücke biegt Ico links ab und springt zu den Metallteilen auf der anderen Seite des Eingangs. Hier wird einfach der Wagen herumgeschoben – so lasst Ihr eine weitere Kette runter, an der Ico hinabkraxelt. An der äußeren Wand erreicht der Gehörnte eine Leiter. Postiert ihn ganz rechts am Rand, denn es folgt eine haarige Aufgabe: Ico muss den Vorsprung erreichen. Habt Ihr's einmal geschafft, ist der Weg nach unten kein Problem mehr. In der Nähe des kleinen Boots führt ein Pfad nach oben an den Felsen entlang. Dort ergattert Ico auf einem Altar die wichtigste Waffe: das Zauberschwert.

Die magische Klinge

Eure neueste Errungenschaft hat einiges auf dem Kasten: Wie Yorda öffnet Euch die mächtige Schneide magische Portale. Zum Monster vermöbeln ist das gute Stück ebenfalls hervorragend geeignet. Benutzt das kostbare Relikt gleich am Tor. Im Inneren trefft Ihr endlich auf Yorda, aber unmittelbar nach der Wiedervereinigung machen sich etliche Monster über das unselbstständige Manga-Mädel her. Lasst die Schattenschurken den Zorn Eurer Zauberklinge spüren. Für jeden erledigten Feind wird ein Steinsarg an den Wänden der Halle erleuchtet; sobald alle aktiviert sind, endet die Schlacht. Die Plattform fährt nach oben und Ihr könnt Euch auf den letzten Kampf gegen Yordas Mutter vorbereiten: Ico geht zum Thron und dann wieder zurück – die Endgegnerin erscheint.

Die Königin der Nacht

Jetzt wird's knifflig: Nach einem kleinen Plausch mit der Widersacherin versucht Ico, sie mit dem Schwert zu verletzen. Pech gehabt: Die Waffe prallt ab und fliegt quer durch den Raum. Bevor Ihr die Klinge jedoch zurückholt, solltet Ihr erstmal Deckung suchen, denn die Königin wirft mit ungesunder Schattenmagie nur so um sich. Schutz findt Ihr hinter einem der beiden Pfeiler. Sobald der Angriff abklingt, rennt Ico zu seinem Schwert und verpasst der finsteren Dame eine ordentliche Breitseite. Diese Prozedur wiederholt Ihr so lange, bis der Schutzschild der Königin seinen unheiligen Geist aufgibt. Doch jetzt attackiert Euch die fiese Rabenmutter noch heftiger und Eure Klinge wird in die Mitte des Saals geschleudert. Wartet im sicheren Deckungsbereich der rechten Säule auf einen günstigen Moment und schnappt Euch ein letztes Mal die magische Waffe. Jetzt genügt ein Schlag, und Ico rammt der Königin das Schwert ins Herz – der Sieg ist Euer. Die Hörner Eures Alter Egos sind Geschichte und die düstere Burg stürzt zusammen. Der tapfere Held wird von seiner Freundin gerettet und an einen verlassenen Strand gespült. Hier übernehmt Ihr ein letztes Mal die Kontrolle über Euren Helden: Links im Sand wartet die bewusstlose Yorda auf Euch – und wenn sie nicht gestorben sind, dann...

Ruhm und Ehre

Nein, die Gerüchte stimmen leider nicht: Eigentlich war geplant, Yordas Kauderwelsch nach erfolgreichem Durchspielen gegen verständliche Texte auszutauschen. Dieses Feature haben die Programmierer leider gekippt.

Dafür gibt's ein anderes nettes Gimmick: Speichert nach dem Abspann Euren Spielstand. Beginnt Ihr nun eine neue Partie, bleibt erst mal alles beim Alten. Aber sobald Yorda befreit ist, kann ein menschlicher Kollege in die Haut des zuvor so hilflosen Mädels schlüpfen – stöpselt einfach einen zweiten Controller an und zieht als 'echtes' Duo los. Endlich müsst Ihr Euch nicht mehr über das störrische CPU-Mädel aufregen, sondern könnt Eure Wut direkt am richtigen Opfer auslassen – ein wirklich netter Zusatzmodus.



Wenn Mütter hassen: Die böse Schattenkönigin kennt keine Skrupel, hat sie doch ihre eigene Tochter Yorda in den stählernen Käfig gesperrt. Nur mit Icos Heldenmut hat sie nicht gerechnet...

MUNCH´S ODDYSEE

PLAYER´S GUIDE, TEIL 1



Es wird wieder seltsam! Grünhaut Abe taucht erneut auf und hat seinen fischigen Kumpel Munch mitgebracht. Damit Ihr das skurrile Duo ohne Nervenzusammenbrüche durch Oddworld lotsen könnt, haben wir alle 24 Level für Euch gelöst. Möge das Spooce mit Euch sein! *mw*

Level 1 – Die ersten Schritte

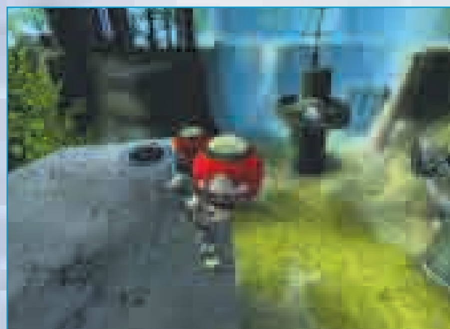
Immer mit der Ruhe, denn im Aufwärmlevel geht's noch gemütlich zu: Lauft vom Start weg nach vorne und öffnet das einzige Tor mit dem grün leuchtenden Schalter. Stellt Euch in das Rund aus blauen Halbkreisen und drückt die **A**-Taste. Innen erhaltet Ihr an den Monolithen Tipps zur Steuerung. Folgt der Linie aus grünen 'Spooce'-Büschen bis zum Hang. Hier könnt Ihr runterutschen, indem Ihr in vollem Lauf über die Klippe rennt – so solltet Ihr insgesamt 48 Spooce-Kugeln gesammelt haben. Um den Levelausgang zu öffnen, braucht Ihr jedoch 50 davon. Stellt Euch vor einen der kleinen grünen Spooce-Reste und lasst mit **L1** einen neuen Ball wachsen. Wiederholt die Prozedur und öffnet das Schloss, das Euch vom zweiten Level trennt.

Level 2 – Teamwork

Sammelt das herumliegende Spooce und nähert Euch dem Mudokon, der sich vorne rechts im Areal aufhält. Mit der **Y**-Taste bringt Ihr Euren Artgenossen dazu, Euch zu folgen. Führt ihn zum roten Kreis vor dem verschlossenen Tor. Mit Druck auf die **B**-Taste beginnt Abes Artgenosse zu 'chanten' und das Tor zum nächsten Abschnitt geht auf. Folgt der Spooce-Spur den Hügel hinab und weiter nach links. Hier öffnet Ihr mit den gesammelten Büschen das 'Spooce Lock'. Gabelt die nächsten zwei Mudokons auf und dringt weiter ins Level vor bis zu einem Minenfeld. Hier lasst Ihr mit der **X**-Taste Euer Team erstmal warten und durchquert es allein. Den verschlossenen Brunnen öffnet Ihr mit dem in der Nähe herumstehenden Steuerelement und springt anschließend hinein. Wenn Ihr wieder festen Boden unter den Füßen habt, folgt Ihr dem Spooce und sammelt zwei weitere Mudokons auf. Haltet die **Y**-Taste lange gedrückt und Euch folgt die ganze Gruppe. Mit den beiden neu hinzugekommenen Kameraden könnt Ihr jetzt das Tor 'aufmeditieren'; den drei übrigen Mudos befehlt Ihr, Euch zu folgen. Folgt den Wegweisern und holt einen verblichenen Mudokon aus dem 'Wiederbelebungs-Totem'. Eure sechs Kameraden benutzt Ihr jetzt an den Medietierkreisen, um das Tor zu öffnen. Geht hindurch und lasst Eure Gefolgschaft vor dem niedrigen Steinwall erstmal warten. Jetzt hebt Ihr einen nach dem anderen auf, indem Ihr hinter ihn tretet und **X** betätigt. Ein weiterer Druck wirft die Gesellen über das Hindernis. Danach befehligt Ihr der Truppe, das nächste Tor zu öffnen, und sammelt anschließend auf der anderen Seite das Spooce ein. Öffnet das 'Spooce'-Schloss, dahinter findet Ihr rechts einen gefangenen Mudokon. Versetzt Eure Rasselbande in den Wartemodus und hüpft über die Minen. Werft den Artgenossen auf die andere Seite und springt hinterher. Ganz links im Areal wartet ein weiterer verirrter Kollege. Sammelt jetzt weitere Büsche, bis Ihr 65 Spooce beisammen habt. Erklimmt die Rampe und öffnet dort das 'Spooce Lock'. In die fünf Töpfe schmeißt Ihr jetzt fünf Eurer Mudokon-Kumpels, damit sie das Tor unten öffnen. Sobald sie das vollendet haben, erwarten sie Euch vor dem Tor. Lauft hinunter und betretet mit Eurer gesamten Sippschaft den nächsten Abschnitt. Lasst Eure Bande das nächste Tor 'aufmediditieren' und haltet dann die **B**-Taste lange gedrückt, um Eure Getreuen auf den Gegner hinter dem Tor zu hetzen. Schluckt den Hüpf-Drink und springt über die hohe Mauer. Dahinter werft Ihr einen Espresso ein und rennt solange in der gegnerverseuchten Ebene hin und her, bis Ihr 85 Spooce gesammelt habt. Wenn Euch das Koffein ausgeht, springt Ihr auf eine der sicheren Plattformen an den Rändern des Pferchs und verhelft Euch am Automaten zu neuem Elan. Am anderen Ende öffnet Ihr das 'Spooce Lock' und verlasst den zweiten Level.

Level 3 – Munchs Flucht

In den Labors der psychopathischen Vykkers lauft Ihr mit Munch erstmal die Rampe hinter dem Fesselstuhl nach oben. Haltet Euch links und befreit die süßen Fuzzles mit einem Druck auf **R3** aus ihren Käfigen. Die Kleinen folgen Euch, wenn Ihr auf die andere Seite des Raumes wechselt und dort die restliche Käfige 'aufzappt'. Ein Druck auf die **B**-Taste genügt und die bissigen Fellknäuel zerlegen den Laborarbeiter. Drückt den roten Knopf und tretet durch die Tür mit der Aufschrift 'Exit'. Dahinter findet Ihr das erste 'Vogelportal': Stellt Euch davor und öffnet mit der **A**-Taste ein Tor, das die kleinen Fuzzles in die Freiheit führt. Knackt das 'Spooce Lock' und trinkt am Automaten dahinter das energetische 'Zapp'-Gebräu. Jetzt könnt Ihr für eine begrenzte Zeit mit Druck auf den rechten Analogstick (**R3**) Blitze verschießen. Hoppelt die Rampe nach unten und tötet auf diese



Bombig: Habt Ihr Stress mit Gegnern, werft Ihr ihnen die explosiven Fässer auf den Kopf.

Weise den Angestellten. Danach befreit Ihr die Fuzzles bei den Computer-Terminals. Die beiden folgenden Sektionen laufen nach dem gleichen Muster ab: Tür öffnen, Wächter totzappen und Fuzzles befreien. Ihr könnt auch auf die Hilfe Eurer Fuzzle-Freunde vertrauen, solltet diese aber besser schonen, damit Euer Quarma-Wert nicht leidet. Hinter der nächsten Tür warten weitere Gegner, die Ihr erst umzappt und dann von Euren Fuzzles gefahrlos eleminieren lasst. Sind alle Arbeiter tot, befreit Ihr den Rest der Fuzzles und schickt sie durch das Portal in die Freiheit. Jetzt müsst Ihr nur noch den Hebel umlegen, um noch weiter nach unten zum Levelende zu gelangen.

Level 4 – Schwimmtraining

Der nächste Abschnitt ist nicht kurz, dafür aber sehr simpel: Folgt den Spooce-Spuren und sammelt möglichst viele der grünen Bälle auf. Die höhergelegenen Pilze erreicht Ihr, wenn Ihr die Öffnungen benutzt und Euch in die Luft schießen lasst. Schwimmt durch den linear aufgebauten Level, bis Ihr 99 Spooce-Kugeln Euer Eigen nennt. Es sind mehr als genügend Bälle vorhanden – meidet deshalb die Hunde auf den Sockeln. Sobald Euer Spooce-Konto voll ist, schwimmt Ihr zum Levelausgang. Hier schmeißt Ihr die 99 Kugeln ins 'Spooce Lock' und erreicht durch den Tunnel den nächsten Level.

Level 5 – Minenalarm!

Dieser Abschnitt ähnelt dem vorigen, bietet aber gleich zu Beginn eine gemeine Überraschung: Wasserminen. Ab jetzt heißt es vorsichtig mit dem Analogstick hantieren, damit Munch unbeschadet an den schwimmenden Sprengkörpern vorbeipaddelt. Ansonsten folgt Ihr wie gehabt dem Spooce in den nächsten Raum, wo Ihr zuerst weitere grüne Büsche einsackt und dann mit Anlauf aus dem Wasser auf die Plattform springt. Hier schlabbert Ihr eine 'Zapp'-Dose und erledigt die 'Vykker Lab'-Mitarbeiter. Öffnet nun die Fuzzle-Käfige und schickt die Insassen via Vogelportal ins Freie. Um in den nächsten Teilabschnitt zu gelangen, braucht Ihr nur noch das 'Spooce Lock' zu öffnen. Im Wasser hat sich nun ein schwimmender Kanonenbrunnen geöffnet, meidet die Minen und springt hinein. Ihr landet in einem recht ähnlichen Abschnitt, den Ihr sofort nach Spooce absucht. Vorsicht: Auch hier findet Ihr massig Minen. Habt Ihr die grünen Büsche eingesammelt, hüpft Ihr wieder auf eine Plattform, wo Ihr zuerst einen 'Zapp'-Drink zu Euch nehmt und dann mit den Bösewichten abrechnet. Seid schlau und treibt die Laboranten mit gezielten Stromschocks an den Rand der Plattform. Ein weiterer Blitz und die Widerlinge fallen ins Wasser oder explodieren zusammen mit einer Mine. Ist dieser Abschnitt gesäubert, befreit Ihr die piepsenden Fuzzles. Habt Ihr die Kleinen nach Hause geschickt, aktiviert Ihr die nächste Wasserkanone mittels 'Spooce Lock'. Von Eurem Landepunkt müsst Ihr möglichst schnell runterwatscheln, sonst beißen Euch die fiesen Slogs. In der nächsten Sektion geht Ihr wie gehabt vor, allerdings müsst Ihr diesmal einige Wasserbomen überspringen. Nehmt dazu genügend Fahrt auf und hüpft nicht zu spät! Am nächsten Dock gibt's wieder den leckeren

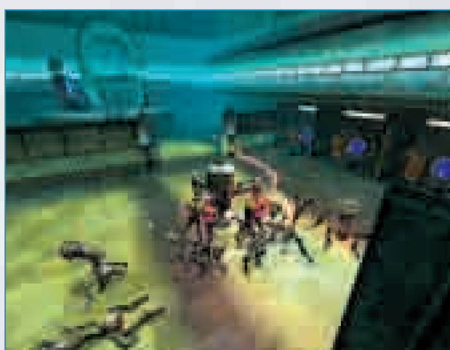
'Zapp'-Trank und weitere Gegner, die Ihr wie im vorigen Abschnitt ins Wasser stoßt. Jetzt heißt es wieder Fuzzles retten und per 'Spooce Lock' die nächste Kanone aktivieren. Springt hinein und lasst Euch in einen Abschnitt schießen, der abermals voll mit Spooce ist. Ihr müsst für das nächste Schloss satte 99 Kugeln sammeln. Allerdings vermiesen Euch an einigen seichten Stellen nervige Köter den Spooce-Spaß. Hier solltet Ihr auf das Gewächs verzichten und Euch möglichst schnell aus dem Staub machen. Springt über die nächsten verminten Barrieren und aktiviert das 'Spooce Lock'. Versorgt Euch am nahen Automaten mit Espresso und legt jetzt noch den Schalter um. Der letzte Teil des Levels ist wieder gespickt mit Minen und Gegnern. Vertraut auf Euren Geschwindigkeitsschub und weicht allem aus, während Ihr nach vorne zum Levelausgang stürmt. Hier benutzt Ihr die letzte Kanone, die Euch in den nächsten Level schleudert.

Level 6 – I Robot

Der erste Schein trügt: Die anfängliche Kanalplanscherei zum Sammeln von Spooce ist schnell vorbei. Schwimmt durch den Gang und vergesst die Büsche an den Bogenstreben nicht. Springt am Ende über den Damm mit den Minen und Ihr habt das nasse Element vorerst hinter Euch. Auf der metallenen Plattform steht zum ersten Mal ein Fernsteuerungs-Terminal. Stellt Euch davor und aktiviert es mit **A**. Jetzt kontrolliert Ihr einen äußerst wehrhaften Roboter. Die Beine steuert Ihr mit dem linken Analogstick, mit dem rechten dreht Ihr die Laserkanonen Richtung Feind und feuert. Zerstört zuerst die explosive Wand und manövriert den Blechkameraden in den ersten Teil eines großen Laborraumes. Hier werdet Ihr von einer größeren Zahl Feinde attackiert. Sobald Ihr freie Schussbahn habt, solltet Ihr versuchen, die sprengkräftigen Elemente im Raum zu treffen, um alles vernichtende Explosionen auszulösen. Ansonsten zappt und lasert Ihr Euch durch die zweiteilige Halle, bis alle Laboranten betäubt am Boden liegen. Sollte der Roboter dabei seinen Geist aufgeben, müsst Ihr nur erneut die Fernbedienung aktivieren, um mit einer weiteren Maschine auf die Jagd zu gehen. Eile ist anschließend geboten, schließlich muss Munch alle im Labor gefangenen Fuzzles befreien. Zu diesem Zweck werft Ihr ein Espresso ein und rast an den Wänden des Labors entlang, wo auch die Fuzzle-Käfige stehen. Habt Ihr alle befreit, rennt Ihr mit Eurer Gefolgschaft zur Stirnseite des Saals. Schickt die Pelzkäuel durch das Vogelportal in die Freiheit, drückt den Schalter und flieht durch ein Abfallrohr aus dem Laboratorium.

Level 7 – Abe & Munch endlich vereint

Zum ersten Mal dürft Ihr jetzt mit der schwarzen Taste zwischen Abe und Munch hin und her schalten. Wechselt zu Abe und sammelt die vier Spooce-Büsche auf. Einen fünften lasst Ihr mit Geisteskraft nachwachsen und öffnet anschließend das 'Spooce Lock'. Hebt Munch jetzt hoch oder befehlt ihm zu folgen, und rennt dann durch den Tunnel. Sammelt hier wieder Spooce und schleudert Munch auf die Plattform. Springt

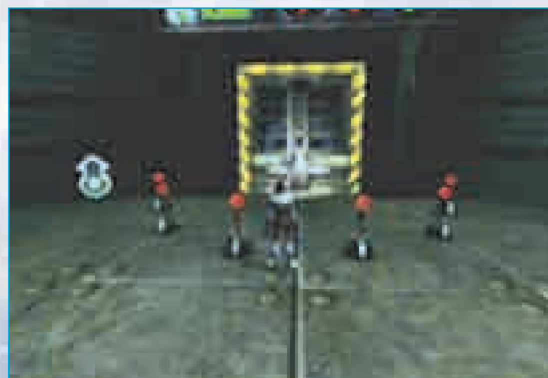


Jetzt kracht's: Der Roboter räumt auf. Mit Zapper und Laser fallen die Feinde im Dutzend.

mit Abe hinterher und ergreift per 'Chant' Besitz von dem weiter vorne wartenden Slig. Sobald Ihr die Kontrolle über diesen unangenehmen Gesellen habt, lasst Ihr ihn ins Wasser rennen oder via Gedankenkraft explodieren. Jetzt ab in die Haut von Munch. Hüpft mit ihm in sein Lieblingselement und schwimmt nach rechts. Haltet Euch an der Mauer und öffnet die Käfige des Fuzzle-Quartetts. Die quirligen Hüpfer erledigen die Slig-Wache und öffnen das Tor. Geht jetzt weiter entlang der Begrenzung nach rechts und öffnet zwei weitere Fuzzle-Gefängnisse, bis Ihr insgesamt zwölf Fellkameraden als Rückendeckung habt. Diese entlasst Ihr am Dock in die Freiheit und schwimmt anschließend auf die andere Seite des Wassergrabens. Dort steht ein praktischer Rollstuhl, der Munch an Land wieselflink macht. Nehmt das 'Zapp'-Getränk zu Euch, hüpft zurück ins Wasser und tötet die Sligs, die auf den Plattformen Wache schieben. Jetzt sammelt Ihr Spooce, bis Ihr 60 Kugeln im Gepäck habt, und öffnet dann mit dem 'Spooce Lock' die Kanone auf dem Festland. Wechselt zu Abe und springt mit ihm auf die andere Seite. Hier holt Ihr aus den drei geknackten Fuzzle-Gefängnissen je einen Mudokon ab und führt sie anschließend zu den drei rötlichen 'Chant'-Kreisen am Dock. Dies öffnet die Kanone im Wasser, in die Ihr Munch hineinbefördert. Er wird zu einer weiteren Fernsteuerung geschleudert, mit der Ihr einen Kran aktiviert. Hebt die explosiven Fässer und sprengt die Barriere ins Tal, wo sich eine Horde Sligs tummelt. Erledigt die grünen Widerlinge ebenfalls mit den Tonnen und zerstört anschließend die nordwestliche Mauer. Führt jetzt mit Abe Munch und die Mudokon-Gruppe in das eben geöffnete Tal. Im weiteren Verlauf erwarten Euch fünf Sligs, die Ihr entweder mit 'Chanten' kontrolliert oder mit Hilfe der Mudokons beseitigt. Erklimmt den Hügel und lasst die Gruppe warten. Verstorbene Mudokons könnt Ihr hier für zehn Spooce wieder zum Leben erwecken. Rutscht den linken Hang hinunter und befreit via Hebeldruck zwei weitere Mudokons. Bringt sie zu den am Hügel Wartenden und wendet Euch nach rechts, wo Euch eine Kanone auf einen Bergkamm befördert. Hier wartet der letzte Mudokon auf Euch. Nehmt ihn mit und komplettiert Eure Truppe. Ein letzter Hebeldruck bringt Euch hinter dem Hügel in den letzten Abschnitt des Levels, wo erneut einige Kämpfe mit Sligs auf Euch warten. Helft Euren Mudokon-Artgenossen gegebenenfalls durch 'Chanten' beim Kämpfen. Alle sechs benötigt Ihr jetzt, um das große Portal am Ende zu öffnen. Stellt Munch und Abe auf die Teleporter und der Level ist beendet.

Level 8 – Spießrutenlauf

Wechselt zu Munch und bedient mit der Fernsteuerung den Kran. Betrachtet das Areal von oben: An den Rändern schuften in kleinen Käfigen drei Arbeiter-Mudokons. Unten patroullieren drei Sligs und in zwei Gehegen warten zwei bissige Slogs. Im Norden befindet sich ein verschlossenes Tor und links davon eine 'Recycling'-Maschine. Vor den Ventilator dieser Maschine werft Ihr mit dem Kran alle fünf Gegner und seht zu, wie diese als Fleischbröckchen enden. Zwei der drei Mudokons befreit Ihr ebenfalls mit dem Kran, indem Ihr sie packt und nach unten in den Hauptgang werft. Wechselt zu Abe und lauft mit ihm nach unten in die Halle. Zurück zu Munch und dem Kran: Packt Abe und stellt ihn zu seinem putzenden Artgenossen hinter dem Gitter in der Nähe des Eingangs. Werft den Mudokon zu seinen Kollegen nach unten und springt mit Abe hinterher. Wechselt zu Munch und transportiert Abe auf den Vorsprung mit dem Hebel, rechts von der 'Recycling'-Maschine. Betätigt den Schalter und das große Tor im Norden öffnet sich. Springt nach unten und führt Abe, das Mudokon-Trio und Munch in den nächsten Abschnitt. Werft Abes Artgenossen in der Nähe der Leiter hinunter in die Halle. Trinkt ein Espresso, schnappt Euch einen Mudokon und spurtet quer durch die Halle. Achtet auf die verstreuten Minen und weicht dem Laserfeuer durch Zickzack-Rennen aus. Rast über die Rampe und werft den Mudokon vor einen der sechs Hebel. Wiederholt diesen Vorgang, bis Ihr alle Mudokons vor den Hebeln versammelt habt (vergesst nicht die eingeschlossenen Kerle am Anfang der Halle). Jetzt wechselt Ihr zu Munch und versucht nun entweder selbst einen 'Espresso Run' – was bei Munchs langsamen Schritttempo eher schwierig ist – oder balanciert auf der Ballustrade links oberhalb der Wachen zu den anderen. Optional könnt Ihr mit Munch auch noch einige Gegner mit dem Kran und den explosiven Fässern erledigen. Wechselt zu Abe und lasst die befreiten Mudokons an den sechs Hebeln ziehen. Das Portal öffnet sich und der Level ist beendet – und Ihr seid bis nächsten Monat auf Euch allein gestellt.



Geschafft: Öffnet mit Euren sechs Mudokon-Kollegen das Portal und ab geht's in die Freiheit.

Es war einmal...

MAN!AC vor fünf Jahren

Tradition verpflichtet: Vor einem halben Jahrzehnt stand auf dem Cover in großen Lettern 'Heft im Heft: 24 Seiten zum Deutschland-Start des N64' – für den PAL-Launch der Xbox mussten wir aufgrund der Spielemasse diesen Umfang nun verdoppeln. Neben Tests und Tipps zu den ersten deutschen Modulen schauten wir dem N64 auf die Spezialchips und erläuterten die wichtigsten Fachbegriffe, die im Zusammenhang mit der neuen Konsole auftauchten. Bei "Nightmare Creatures" fragten wir provozierend 'Besser als "Resident Evil"?' – viel mehr als blutige Kämpfe und stilvolles Ambiente hatte Kalistos Okkult-Schlitzer dann doch nicht zu bieten. Wesentlich besser gefiel uns "Fighters Megamix", der umfassendste 3D-Prügler für Segas Saturn.

DAS JÜNGSTE GERICHT

Olivier Raffard (Producer, Infogrames)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Vitua Tennis 2 (DREAMCAST)

"Jeder hat mir immer davon vorgeschwärmt. Nach 15 Minuten Spielzeit, zwei Sätzen und zwei verschlissenen Joypads musste ich mit zitternden Händen erstmal eine Pause einlegen. Stell Dir vor, Dein Athlet rennt wieder und wieder ans Netz, bereit für einen unerreichbaren Volley, und er spielt den Ball direkt vor die Füße des Gegners."

2. Kuru Kuru Kururin (GAME BOY ADVANCE)

"Meine Kollegen erzählten mir von einem neuen 'Tetris' auf dem GBA. Und so schnappte ich mir das Modul und begann den Übungs-Abschnitt. Danach war ich bereit für den Story-Modus: Nach 50 erfolglosen Versuchen, den ersten Level zu schaffen, habe ich das Modul an meine Neffen weitergegeben. Schließlich ist es ja ein 'Kinderspiel'!"

3. Ego-Shooter (N64)

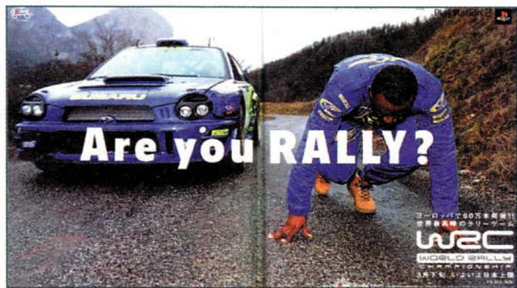
"Nach vielen Stunden hatte ich endlich den letzten Level erreicht. Und Ihr glaubt es nicht, ich habe für den Endkampf etwa die gleiche Zeit benötigt wie für den Rest des Spiels! Nachdem ich zigmal kurz vor dem Finale gekillt wurde, packte mich an einem Wochenende die Wut und ich zockte zwei Tage durch, bis ich es endlich geschafft hatte."

NexTTime 5/2002

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

"Konzentrierte Vorbereitung auf die nächste Sommerolympiade oder Versuchskaninchen für das neueste Doping-Getränk? Oder vielleicht doch die Strafe für aufsässige Rallye-Co-Piloten: 'Ich kann die Etappe ja schneller laufen als du sie jemals mit 400 PS unterm Hintern fahren wirst!'"



ERSCHEINT AM 3. April

Der große Vivendi-Event hat diese Ausgabe leider knapp verpasst. Dafür erwarten Euch nächsten Monat äußerst interessante Einblicke in die kommende Spiele-Palette des Software-Riesen. So dürft Ihr Euch u.a. auf ausführliche Eindrücke des knallharten Ego-Shooters **Die Hard: Vendetta** (Bild) für den Gamecube freuen, in **Bruce Lee: Quest of the Dragon** (Xbox) den Kung-Fu-Meister bei coolen Massenschlägereien erleben, mit einem lila Drachen durch die Lüfte schweben (Spyro 4, PS2), dank der rabiaten **Malice** PS2 sowie Xbox unsicher machen oder bei The Thing (PS2, Xbox) einen unvergesslichen Horror-Trip wagen. Mit **Samurai** und **Onimusha 2** tummeln sich gleich zwei vielversprechende PS2-Eastern im Import-Teil, PAL-Tests von **Virtua Fighter 4** und **Blood Omen 2** (beide PS2) versprechen harte Prügel- bzw. Gruselkost. Ist uns Fortuna hold, dann lest Ihr in der nächsten MAN!AC bereits brandheiße News zum neuen **Tomb Raider**-Abenteuer, ganz sicher gibt's aber alle Arcade-Neuigkeiten von der japanischen Spielhallen-Messe **AOU**.



JAPAN TOP 10

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Termin
1	Virtua Fighter 4	Beat'em-Up	Sega	2. Quartal
2	Grandia Xtreme	Rollenspiel	Enix	nicht bekannt
3	Final Fantasy 10	Rollenspiel	Square	2. Quartal
4	Tales of Fandom	Spielesammlung	Namco	nicht geplant
5	Romance of Three Kingdoms 8	Strategiespiel	Koei	nicht bekannt
6	La Pucelle	Rollenspiel	Nippon Software	nicht geplant
7	Super Mario Advance 2	Jump'n'Run	Nintendo	Mai
8	Groove Adventure Rave	Rollenspiel	Konami	nicht geplant
9	Animal Forest Plus	Lebenssimulation	Nintendo	nicht bekannt
10	Super Smash Bros. Melee	Beat'em-Up	Nintendo	Mai

VERGISS DIE STVO.

PlayStation 2 



Denn dies ist ein Spiel. Warum wir dir das sagen? Nun, du würdest es sonst nicht merken. Realistische Wetterverhältnisse. Unglaubliche Grafik. 5 neue Strecken. Dieses Spiel ist nicht wie Motorradfahren. Motorradfahren ist wie dieses Spiel. Halt dich gut fest.

MOTO GP 2 TOUR

KOELN-FRECHEN Tarm
OBERHAUSEN Turbinenhalle
ESCHWEILER Kleybors
DUISBURG Soundgarden
BERLIN A10
NEUKIRCHEN (LEIPZIG) Cult
SCHWERIN Gummibärchen
GERLINGEN (BW) Flick Flack
SINGEN Top 10
MANNHEIM MS Connexxion
NEUTRAUBLING (RGBG.) Airport
MUENCHEN Nachtgalerie
MUEHLDORF (PASSAU) King Dom Park
POSTBAUER (NEUMARKT) Trend
INFO UNTER www.DE.playstation.com www.redbull.de



PlayStation 2

THE THIRD PLACE

 PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com 